A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 Kbyte

XI. évfolyam, 112. szám
2000.július. Ára: 796,- Ft

EURO 2000

Nem lelkesedsz, hogy nyertek a franciák? Játszd újra, és a bajnok akár Olaszország is lehet

MDK 2

Újra itt az akcióban és poénokban bővelkedő Superman paródia. Hármasban szép az élet!

SHOGUN: TOTAL WAR

Hadművészet és stratégia felsőfokon! Ha egyszer elkezded, biztos, hogy nem fogod abbahagyni

DIABLO II

A pokol megnyitja kapuit – Diablo feltámadt! Seregei újra a világ meghódítására törnek. Törjünk mi is – borsot az orra alá!




Flash Point


The Green Vapor

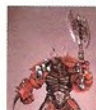

After Burner


Eclipse 5000



A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT júniusTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES


Black Knight


Horrid


Ogre


Skull Queen


Spellcaster


Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN


Curse of The Spawn 2


Zeus


Hatchet


Medusa


Jessica Priest & Mr. Obersmith


Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2


Mandarin Spawn


Viper King


The Necromancer


Spawn: The Black Heart


Iguantus & Tuskadon


Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN


Iron Express


Code Red

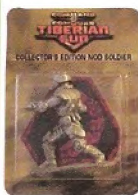

Cyber Spawn


Steel Trap

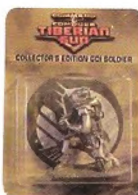

Warzone


Gray Thunder

TIBERIAN SUN



NOD Soldier



GDI Soldier





Scream


The Crow


Halloween


Psycho


Chucky


Pumpkinhead

Sleepy Hollow


The Crone


Headless Horseman


Ichabod Crane


Headless Horseman Deluxe Box



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, de megtalálhatod ôket boltjainkban!

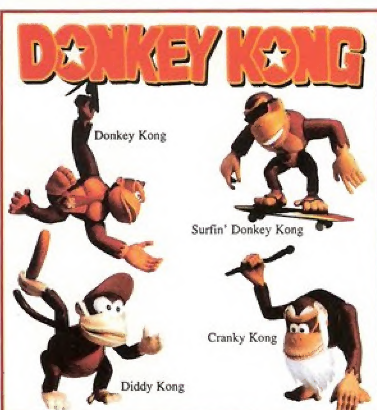
Danger Girl · Manga Spawn · The Simpsons · Duke Nukem · Virus · Carnage · Speed Racer · Popeye · 007 · Bone · Spawn · Scooby-Doo! · The Road Warrior · Final Fantasy VIII Action Figures · The X Files · Mátrix · The Smurfs · Star Wars Episode I · WWF · Mortal Kombat Trilogy · The Beatles Yellow Submarine · Diddy Kong Racing · Akira · Frank Miller Sin City · Tomb Raider · South Park · Coca-Cola · Chicken Run · Corgi · Mr. Bean

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

















Powerpuff Girls

4.5" müanyag figurák plüss betéttel (4féle)
7.5" müanyag figurák fénnyel, hanggal (3féle)
6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter
Johnny Bravo
Cow & Chicken
Flugos Futam
Maci Laci
Turpi Úrfi
Karate Kutya (Hong Kong Phoey)



576 TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha meg akarod nyerni a képen látható életnyagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott HORNY szobrot, a következőket kell tenned.



Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzleteiben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnyel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.

A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 112. SZÁM, 2000. JÚLIUS

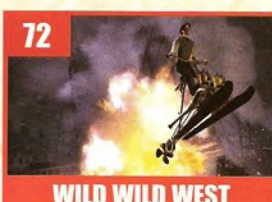


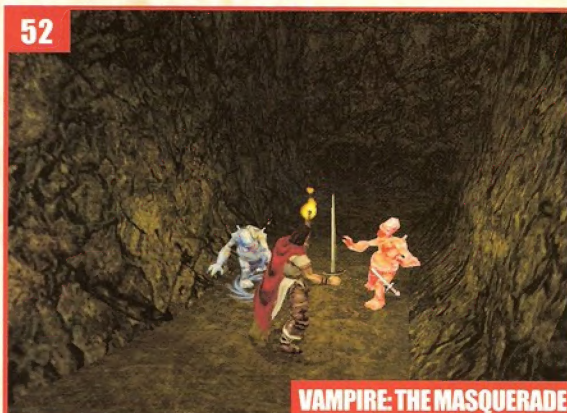
SHOGUN: TOTAL WAR

















576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu

Artwork, meg ilyesmi: Varga Balázs vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

Főszerkesztőváltás az 576KByte élén

Biztosan észrevettétek – hiszen rendszeres olvasói vagytok az 576 KByte-nak – hogy az utóbbi időben késve, rendszertelenül kaptátok meg a lapot. Kezdetben még "csak" ott tartottunk, hogy állandóvá vált a késés. Mostanra viszont eljutottunk addig, hogy behozhatatlan lemaradások is terhelték életünket – nem véletlenül, mintegy "végső megoldásként" lett összevont a múlt havi szám.

Közben lap jövőjéért aggódó vezetés és a munkában már-már megszakadó *elődöm* között egyre több konfliktushelyzet alakult ki. Ráadásul az okok boncolgatásakor az álláspontok is egyre távolabb kerültek egymástól, ami odáig vezetett, hogy közös megegyezés alapján a főszerkesztőváltás napirendre került.

Szerettem volna az *előző főszerkesztő*től elköszönni, megköszönni a három és féléves munkáját, amit az 576KByte élén tett értünk, értetek.

Részemről nem volt akadálya annak sem, - biztosítottam volna rá a helyet – hogy billentyűzetet ragadva írja még le utolsó 576-os gondolatait. Elzárkózott minden elől, sőt, még azt sem engedélyezte, hogy a nevét, vagy bármi, a személyét érintő dolgot leírjak!

Mit lehet ehhez hozzátenni? A főszerkesztőváltás megtörtént, ez mára már több, mint egy hónapos "történelem". Sajnálkozni lehet a történeten, visszacsinálni aligha.

De ki az az Sz.JVC?

Bár nem először találkoztok velem az 576 lapjain, eddig "csak" szimulátor tesztjeim alapján ismerhettetek. Furcsálltam, de nem lepődtem meg azon, hogy rögtön akadtak olyan jól értesült "kritikusok", akik emiatt azonnal meg is kérdőjelezték főszerkesztői alkalmasságom – már azelőtt, hogy egyáltalán piacra került volna az első, irányításom alatt készült KByte.

Nos, hogy kicsit többet is tudjatok rólam, és egyébként is illik bemutatkoznom, következzék néhány adat, amit egyfajta rendhagyó "szakmai önéletrajzként" is felfoghattok.

15 évvel ezelőtt, 1985-ben vettem legelső számítógépem, egy Commodere-64-est. A környezetem teljesen ledöbbent, addig viszonylag normális embernek tartottak... A péntek reggeltől vasárnap estig történő rekord nem alvások következtében karikásodó szemeim láttán pedig még azt is hitték, hogy beteg vagyok. A szemükben abnormális dolog volt, hogy amíg mások pénzt keresnek, addig én egy szobába bezárkózva játszom, vagy a billentyűket nyomogatom. "Mire jó az?" – kérdezgették. Ugye hasonló kérdéssel mindannyian találkoztatok már?

Megnyugtat, hogy az egykori kérdezők közül már mindnek van otthon számítógépe, és szeretném hinni, hogy ennek a fejlődésnek valahol én is részese, besegítője vagyok. Első komolyabb számítógépes munkáim még a C-64-hez kötődnek, hiszen egykori munkahelyemen a SuperBase nevű adatbázis kezelővel oldottunk meg hihetetlen feladatokat, a gép adottságaiból és sebességéből következően hihetetlen türelemmel. A hosszú "felkészülési időszak" végét számomra 1991 jelentette, amikor is a júniusi számban – már Amigán tesztelve – megjelent első leírásom az 576KByte-ban. Ez egy rohamcsónak szimulátor volt, de a későbbiekben írtam helikopter-, hadihajó-, tengeralattjáró-, sőt harckocsi szimulátorokról is.

Tévedés tehát azt hinni, hogy "csak a repülők"... Házi statisztikám alapján az 576KByte 41 számában 67 cikkemet közöltük le eddig. Sok vagy kevés? (Én biztosan tudtam volna többet írni.)

Amikor PC-re váltottam (és pont úgy jött ki, hogy félévig nem kaptam lehetőséget), addig irkáltam magamnak, így két és fél hónap alatt összeállt belőle egy könyv. 1994 áprilisában jelent meg, "*Repülőgép-szimulátor programok PC-n*" címmel.

Ugyanebben az évben, az egyik, ha nem a legrangosabb hazai repülős magazinban elindult egy négy részes cikksorozatom, *"Azok a csodálatos repülőgép "izék"..."* címen, melynek témája mi más lett volna, mint a PC-s repülőgép szimulátorok...

Az eddigi kép alapján akár egy szakbarbár benyomását is kelthetem. Pedig a számítógép szerelemmel párhuzamosan egy új szakmát is ki kellett tanulnom, és a későbbiekben már oktattam üzletkötőket tárgyalástechnika és kommunikáció témakörökben is. Látszólag ennek nem sok köze van az 576KByte-hoz, de én úgy gondolom, hogy a jelenlegi "szervezési" feladatokhoz ez az időszak remek előiskola volt.

1997-ben elkezdtem rádiózni, és fél év múlva, szerkesztő-műsorvezetőként, az egyik kereskedelmi rádióban már volt egy ("Számítunk Rád" című) számítástechnikai magazin műsorom. Nagyon szerettem ezt a munkát, hittünk a csapatommal abban, hogy – bár alapvetően a számítástechnika nem rádiós műfaj – közelebb tudjuk vinni az "igét" mindenkihez. Vittük is, hallgatott, és a szakmai kritika által (is) elismert adások kerültek ki a kezünk alól.

Ezzel a múltból a jelenhez érkeztem: itt vagyok! Hiszek a csapatmunkában. Hiszek abban, hogy egy lelkes gárdával a hátam mögött, a világ is megváltható. A régiek (Martin, Vári Zoli, Koronczay Gazsi) mellett bizonyára észreveszitek majd az új neveket a cikkek alatt. Higgyétek el, egytől egyig azon vannak valamennyien, hogy az újság színvonalát emelve, továbbra is azt kapjátok (sőt, fokozatosan egyre többet,) amihez eddig is hozzászoktattok.

A mostani számról, amelyet a kezedben tartasz

Teljes dühével tombol a nyár.

Az összevont számot már elsütöttük, hát izzadva gyúrjuk össze a túlmelegedés határán dolgozó számítógépeinken a lapot.

Megkezdődött a szünidő, most aztán már nem mondhatja anyu, vagy apu, hogy "holnap suli, mikor tanulsz már!", hanem lehet nyomatni – a foci, a futkározás, és egyéb szabadtéri foglalkozások szüneteiben természetesen! – a gép előtt, akár egész nap. Gondoltunk a fiatalabb korosztályokra is, a Kindertojásban a számukra kedvezünk.

A Foci EB sem hagyott bennünket hidegen, tíz oldalon foglalkozunk a témával.

A tartalomjegyzék felsorolása helyett ajánlom figyelmetekbe valamennyi cikkünket!

Ha benne vagytok, és küldtök az értékelésükhöz elegendő anyagot, a következő számban megírom, melyik újságíró alkotása kapta a legtöbb szavazatot.

Biztosan észreveszitek, hogy ebből a számból hiányoznak megszokott rovatok. Ezek részben átalakítás aiatt vannak.

Ami viszont a lényeg: a Csevegőben nem akartam olyan levelekre válaszolni, amelynek a címzettje még nem én vagyok! Azokat a "véleményeket" pedig szándékosan hagytam figyelmen kívül, amelyekben már a megjelenése előtt temették az ÚJ 576-ot. Lehettek, és legyetek is velünk szemben kritikusak! Butaság azonban csípőből, mindent elutasítani! Örömmel veszünk a részetekről minden javaslatot – ezért is kérem, hogy ne visszafelé, hanem előre nézzetek!

Engedjétek el fantáziátokat nyugodtan, legfeljebb majd nyírbálunk, de biztosan használni fogjuk a megvalósítható ötleteket.

Van veszíteni valótok?

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)
1. Shogun: Total War (Electronic Arts)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. Ground Control (Havas)
5. Age of Empires II (Microsoft)

USA eladási lista (teljes árú játék)
1. The Sims (Electronic Arts)
2. Everquest: Ruins of Kunark (989 Studios)
3. Age of Empires II (Microsoft)
4. Sim City 3000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

Angol eladási lista (budget)
1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Microsoft Flight Sim. (MattelMedia)
3. Nocturne (Take2)
4. Spec Ops (Take2)
5. Commandos (Eidos)

USA eladási lista (budget)
1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. Rollercoaster Tycoon (Havas)
3. Jane's WWII Fighters (Electronic Arts)
4. Wheel of Fortune (Hasbro)
5. Sim Mania Pack (Electronic Arts)

Online áruházak rendelési listája
1. Diablo 2 (Diablo 2)
2. Vampire (Activision)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Daikatana (Eidos)
5. Shogun: Total War (Electronic Arts)

Játékdemó letöltési toplista
1. Lemmings Revolution (Talonsoft))
2. Die Hard Trilogy 2 (Fox Interactive)
3. Star Trek/Armada (Activision)
4. Virtual Skipper (Mindscape)
5. Ground Control (Sierra)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján	
1. Planescape Torment (Interplay)	7. Baldur's Gate (Interplay)
2. Heroes of Might and Magic 3 (3DO)	8. Half Life/Opposing Force (Sierra)
3. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)	9. Unreal Tournament (GT Interactive)
4. The Sims (Electronic Arts)	10. Might and Magic 7 (3DO)
5. Age of Empires II (Microsoft)	11. Civilization II/Test of Time (MicroProse)
6. Might and Macic 8 (3DO)	12. Homeworld (Sierra)



Ahogy azt a múlt havi számunkban megígértük, most folytatjuk az E3 idei termésének bemutatását.

Fox Interactive

A Fox Interactive-nál több dolog is készülőfélben van, de minthogy nemigen kényeztetik a médiákat képanyaggal, érdemben most csak egy játékukról tudunk beszámolni. A **No One Lives Forever** egy FPS akció-kalandjáték lesz, a '60-as évekbeli kémfilmekben megszokott megátalkodott gonosztevőkkel, rivális ügynökökkel, és erőltetett humorral. Hagyományos fegyverekkel és egészen rendhagyó kémcuccokkal felszerelkezve 15 küldetésen


No One Lives Forever

kell remekelnünk, plusz még lesz 10 multiplayer szint is. Ahogy egy jó kémtörténettől elvárható, egzotikus tájakon zajlik az akció: kutakodhatunk egy elsüllyedt teherszállító hajón, lövöldözésbe keveredhetünk Marokkó bazársorán, és küzdhetünk az Alpokban is.

Infogrames

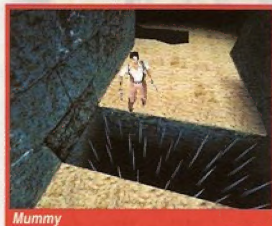
Száz évvel az elődje után játszódik az **Independence War 2**. A függetlenségi háború úgy tűnik, csak ideiglenes békességet hozott: bizonyos rossz döntések folytán a mammutvállalatok kezébe kerültek a létfontosságú térugrás-generátorok, minek köszönhetően az ismert világűr legtávolabbi részein a cégek kapzsiságának lettek kiszolgáltatva a telepesek. A játékban egy Cal Johnston nevű fickó szerepét kapjuk meg, aki


Independece War II

árvaházban nőtt fel, miután a szüleit meggyilkoltatta egy "üzletember". (Hősünket egy mesterséges személyiség, Jefferson Clay nevelte fel, aki még az előző részből lehet ismerős.) Cal felnőttként megpróbálta megbosszulni szülei halálát, de csak azt érte el, hogy börtönbe került. Tizenöt évnyi sínylődés után megszökött, s úgy döntött a továbbiakban kalózkodásból fog megélni. A jó öreg Elite hagyományait folytató játékban seftelni kell, no meg remek pilótának lenni – ahogy azt már megszokhattuk. Újdonság az eredeti I-Warhoz képest a többjátékos Death Match és Team módok, valamint hogy nem csak kereskedni lehet, de gyártatni is tudunk értékes árukat, és hogy szabadabban barangolhatunk az űrben. Előreláthatólag a jövő év elején érkezik az anyag.

Konami

A **Mummy**, vagyis a Múmia ismét


Mummy

újjáéled – no szerencsére nem a filmvásznon (ott talán egyszer is elég volt) –, ezúttal egy 3D-s akciójátékban. A tavalyi év sikerfilmjének rémisztő látvány- és hangeffektusai köszönnek vissza a játékból, melyben a film hőseit a Holtak Városa, Hamunaptra "látja vendégül". A város lakói – amint a moziban is láthattuk – nem épp a vendégszeretetükről híresek: a kincsvadászokat ősi egyiptomi szellemek, undorító ízeltlábúak, és persze a gonosz Múmia próbálja elpusztítani – majd valamikor novemberben. Bár szintén novemberre várható, nem tudjuk, mennyien fogják a karácsonyfa alatt találni a **Grinch**-et,


Grinch

hiszen a játékot igencsak karácsonyellenes hangulat lengi körül. Mondjuk nem kell valami komoly dologra gondolni: az abszolúte erőszakmentes akció-kalandjátékban egy antihős, a Grinch szerepét kapjuk meg, aki mindenféle galád módszerrel – értsd: záptojásvetővel, nyálkalövővel – fáradozik a szeretet ünnepének megakadályozásán. Egy a tengerentúlon híres könyv feldolgozásáról van szó, így elsősorban a könyvet ismerő játékosok fogják élvezni – azok, akik jól ismerik a varázslatos Who-ville városka lakóit és állatait.

Hamarosan (még a nyáron) az Universal Studios leghíresebb szörnyetegei kelnek életre a Konami egy másik játékában: Dracula, Frankenstein, vagy épp a Farkasember lesz az illusztris főhős. A **Monster Force** ennek ellenére szintén egy gyerekjáték: a jól ismert figurák ugyanis amolyan "gyerekes kiadásban" jelennek meg. Mint kezdő ijesztgetőnek kell átküzdenünk magunkat a tökfejek és hasonlóan szörnyűséges teremtmények által benépesített pályákon.


Monster Force

A változatosság kedvéért szintén gyerekközönségnek készül (és novemberre várható) a **Woody Woodpecker Racing**. A ravasz kópé, Woody harkály


Woody Woodpecker Racing

címszereplésével egy fergetegesen gyors versenybe nevezhetünk be, s nyolc mesebeli karakterrel viszonylag realisztikus pályákon téphetünk. Összesen ötfajta járműbe ülhetünk be, köztük NASCAR típusú autókba, Monster Truckokba, repülő csészealjakba, melyek mindegyike speciális képességekkel is rendelkezik.

Microsoft

A Microsoft legjobban várt játékairól (Mechwarrior 4, Mechcommander 2, Midtown Madness 2, Combat Flight Simulator 2) már hírt adtunk az utóbbi hónapokban, de még így is maradt jó néhány cím a tarsolyukban.

Az **Ages of Empire II Conquer Expansion** kiegészítő megjelenése szeptemberre van datálva. Az eredeti


Ages of Empire II Conquer Expansion

13 mellett öt új népség szerepel a játékban, úgymint a hun, az azték, a maja, a koreai és a spanyol. Ezek révén 12 egységgel és 25 technológiával gazdagodott a választék. Az eltérő civilizációkhoz új hadjáratok is társulnak, így például portyázhatunk Attila seregeivel Európán át, avagy vagdalhatunk szerecseneket Spanyolországban. A játék hibáit igyekeztek eltüntetni: leegyszerűsítették a földművelést, a parasztok okosabbak lettek és sosem tétlenkednek, a csapatainkat többféle formációba rendezhetjük, a gép engedélyezi, hogy a velünk szövetséges csapatoknak is adhassunk parancsot, és nyolc játékos részére a multiplayer lehetőség is adott.

A Homeworld által megkezdett 3D-s űrstratégiák számát gyarapítja az év utolsó negyedében megjelenő **Conquest: Frontier Wars**. A szépen kimunkált flottánkkal az ismeretlen űrt


Conquest Frontier Wars

kell felderítenünk, kolonizálnunk a bolygókat, kitermelnünk a nyersanyagokat és természetesen csatáznunk a felbukkanó ellenséggel. Sajátos vonás, hogy a térugró kapuk révén egyazon játékban több naprendszerben is ténykedhetünk – akár 16-ban is egyszerre. Három faj közül lehet választani: van a rovarszerű Mantis, a humanoid Terran, és a technikailag fejlett Solarian. Természetesen ezt a játékot is játszhatjuk neten keresztül is.

2001 elejére van beígérve a **Freelancer**.


Freelancer

A XXX században játszódó történetben a Föld megsemmisülését követően négy emberi nagyhatalom terjeszkedik egyre kijjebb az űrben, s a meghódított bolygókat egymás között osztják fel. Ahogy már a múltban is volt rá példa, az őslakókat egyszerűen asszimilálják – vagy elpusztítják. A hódítások idején a játékos egy szabadúszó "vállalkozót" alakít, akit egy dolog foglalkoztat: nyélbe ütni a szerencséjét. Az űrben utazgatva lehet kereskedni, avagy fejvadásznak beállni: mindenki maga dönthet a sorsáról. Ám nem árt vigyázni, mert a program folyamatosan jegyzi a hírnevünket. Ha kinyírunk valakit, azzal meglehet, hogy haragosokat szerzünk. Ha meg túl jól megy a bolt, azzal irigyeket. Rendkívül interaktív környezetet ígérnek az alkotók: például a piac reagál a politikai változásokra – a változásokat pedig természetesen mi magunk is előidézhetjük.

Elképesztően klassz képek érkeztek a **Loose Cannon**ról. Úgy tűnik, még a Midtown Madnessnél is szebb, forgalmas városokban gyönyörködhetünk, melyben mind gyalog, mind négy




Loose Cannon

keréken közlekedhetünk. 2016-ban járunk, az utcákon már rég nem a törvény az úr. A létszámhiánnyal küszködő rendfenntartó erők alkalmi "külsősök" segítségével próbálják visszaállítani a tekintélyüket. Ashe, a főhős is egy fejvadász, akivel a nyugati parttól a keleti partig összesen 20 küldetést kell elvégeznünk. Ha hihetünk a híreknek, valami olyan dolgot kell elképzelnünk, mintha a GTA költözött volna át 3D-be. Az autókból bármikor kiszállhatunk, s küzdhetünk gyalogosan, majd ha meguntuk a kutyagolást, lophatunk magunknak egy másik járgányt. Élethűen viselkedő autók, szépen animált karakterek, igazi amerikai nagyvárosok (úgymint L.A. vagy New York): kell ennél több?

Úgy tűnik, a Konami híres PlayStation játéka, a **Metal Gear Solid** is végül a Microsoft gondozásában jelenik meg.


Metal Gear Solid

Ha nem is túl sokan játszanak konzollal a PC-sek közül, erről a címről már biztosan mindenki hallott. Solid Snakenek, a veterán kommandósnak egy terroristák által megszállt titkos katonai bázisra kell behatolnia Alaszkában. A gazfickók nukleáris csapással fenyegetőznek, ha 24 órán belül nem teljesítik a kívánalmaikat. A játék egyértelműen a legjobb a "lopakodós" akciójátékok műfajában. A hihetetlenül emberien viselkedő őrök felfigyelnek a zajokra vagy a lábnyomokra a hóban, ugyanakkor némelyikük elszundít az őrhelyükön, tehát mindig az adott helyzethez kell igazítani a taktikát. A PC verzió magasabb felbontású grafikával és textúrával nyújt többet az eredetinél, és lesz benne FPS mód, ami eredetileg csak a japán verzióban létezett. Az sem elhanyagolható, hogy a játék már alapban tartalmazni fogja az amúgy külön kiadott 300 ún. VR missziót is. Szeptemberre várható a megjelenése.

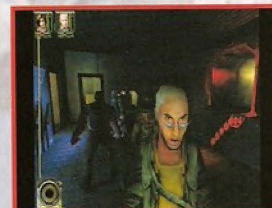
Red Storm

Valamikor ősszel jelenik meg a **Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essentials**, a Red Storm jól ismert kommandós játékának legújabb kiegészítője. A dolog érdekessége,


Rainbow 6: Covert Operations Essentials

hogy nem csupán néhány pályát tartalmaz a kiegészítés, hanem ezúttal bepillantást nyerhet a játékos az igazi kommandósok világába. Videó interjúkban ismerhetjük meg a szakma legjobbjait, továbbá fotók és rövid bejátszások mutatják be a katonák felszerelését és a fegyvereit, illetve azokat az éles szituációkat, ahol bevetik azokat. Teljes áttekintést kapunk az antiterrorista kommandók életéről 1970-től egészen napjainkig. A pályákat illetően egy másik érdekesség, hogy egy vizsgapályát is tartalmaz a játék.

A Rainbow Sixhez hasonlóan a **Freedom: First Resistance** szintén egy


Freedom: First Resistance

könyv-licenc alapján készült: a külső perspektívából játszható, "rejtőzködős" akció-kalandjátékhoz Anne McCaffrey háromrészes novellája szolgáltatta a történelmi hátteret. A Földet egy idegen faj igázta le, s a csekély számú túlélő fölött az ún. Ideiglenes Hatóság segítségével gyakorolják a hatalmat. A reménytelenség ellenére azért akadnak ellenállók: Angel Sanchez és két barátja lesz az, aki majd borsot tör a Catteni faj orra alá – legalábbis ha meg tudjuk oldani velük a feladatokat, és jól alkalmazzuk a "settenkedés" taktikáját. A játék megjelenése az év végén esedékes.

SCi

A múlt számunkban beharangozott Carmageddon 3 mellet az SCi még két nagyon ígéretes PC-s játékkal rukkol elő.

Az **Italian Job** az azonos című, ma már kultuszfilmnek számító 1969-es angol akció-komédia feldolgozása. (Michael Cain, Noel Coward és Benny Hill voltak a főbb szerepekben.) A tartalom egy mondatban: Charlie Croker épp a börtönből szabadul, de máris azon töri a fejét, hogyan lopjon el 400.000$-nyi aranyat a torinói rendőrség és a maffia orra elől. A játékban a film autós jeleneteit játszhatjuk újra,


Italian Job

tehát előreláthatólag nagyjából arról szól majd, mint a Driver. A filmben is szereplő Mini Cooperek mellett tizenhárom '60-as évekbeli korhű autó irányítását vehetjük át, a maga előnyeivel és gyengeségeivel együtt. Az "Italian Job" üzemmódban négy nagyobb helyszínen, köztük London és Torino utcáin, valamint az Alpokban kapunk feladatokat. Ez azonban csak az egyik üzemmód lesz az ötből, melyek közül három az "Italian Job" végigjátszása után lesz választható. Sajnos még több mint egy évet kell várnunk a féktelen száguldásra.

A **Titanium Angels**ben egy bizarr jövőkép bontakozik ki, melyben négy különböző faj küzd egymással a túlélésért. A főhős – pontosabban hősnő – a Föld legjobban fizetett fejvadásza. Carmen Blake azt a feladatot kapja, hogy eltegye láb alól egy kicsiny, de nagyon gazdag sziget despota uralkodóját. Támadást indít a diktátor főhadiszállása ellen, ám meglepetés éri: olyan tűzerővel találja magát szemben,


Titanium Angels

amire nem számít. A hajóját kilövik, s az erődítmény falai előtt csak épphogy túléli a kényszerleszállást. Nincs más választása: be kell hatolnia az ellenséges területre, különben őt pusztítják el. A Tomb Raider perspektívából irányítható játékban nagy szerepet kap Titan is, a rákszerű (ám csak négylábú) lény, akinek kénytelenek leszünk néha a hátára pattanni, s úgy irtani az idegeneket. Érdekesesség, hogy mind Carmen, mind Titan a történet alakulása során újfajta képességekre tesznek szert. A sztori igencsak figyelemreméltó lesz, csakúgy, mint a játékot "működtető" 3D-s engine képességei is. Megjelenés az év vége felé.

Interplay

Az Interplay legjelentősebb címeit valószínűleg már nem kell bemutatnunk (Bladur's Gate 2, Sacrifice, Giants: Citizen Kabuto) - már írtunk róluk. Star Trek témában az Activision egyetlen riválisa egy új RTS-sel jelenik meg a karácsonyra. A **Star Trek: New Worlds** világában 2292-t mutat a naptár - a Föderáció egy kis csoportja ekkor lép először idegen bolygó felszínére. Három faj közül választhatunk: lehetünk a Föderációval, a Romulánokkal és a Klingonokkal is. A küldetéseknek több célpont is meg van határozva: elsődleges, másodlagos, és még harmadlagos célpontok is akadnak. Hogy melyik civilizációt választjuk, az nem csak a létrehozható épületeket és gépeket befolyásolja, de nagyban kihat a játékstílusunkra is. A Klingon harcosokkal például lehetünk vadabbak. Igaz, velük sem ész nélkül vadak, hiszen ha mondjuk fegyvertelenekre lövünk, azzal a Klingonok elvesztik a becsületüket.


Star Trek: New Worlds

A Fallout kedvelői is új kedvencre lelhetnek az év végén. A **Fallout: Brotherhood of Steel** nem a sorozat harmadik része, hanem egy különálló játék. Egy hattagú csapattal játszható, küldetésenként zajló harcjátékról van szó, melyben a Fallout jól ismert karaktereivel küzdhetünk. Különlegesség az ún. folyamatos fordulónkénti játékmenet, ami elég képtelenül hangzik, de nem az. Bármennyit mozoghatunk a karaktereinkkel, csak a tüzelés/támadás kerül pontokba. A pontok persze


Fallout: Brotherhood of Steel

idővel regenerálódnak. A történet nagyjából ugyanakkor játszódik, mint a Fallout 2. A nukleáris katasztrófa sújtotta Amerikában Chicagótól Denverig adódnak küldetések, így láthatunk romba dőlt városokat, kiégett pusztaságokat. Meglepő módon ez a játék nem akar 3D-s köntösbe öltözni: maradnak a jól bevált sprite-ok és az izometrikus helyszínek. Jó dolog, hogy ennek ellenére a terep aktív szerepet kap: felrobbanthatunk mondjuk hordókat, és nem utolsó sorban elrejtőzködhetünk a tárgyak mögé. Járműveket is lehet majd használni, s ami ebben külön öröm: ki is vasalhatjuk az ellenfeleinket.



HÍREK

Feléled a Doom ?

Egyelőre semmi pontosat nem lehet tudni a projectről. 2000-06-01-én az ID bejelentette, hogy újjáéleszti minden idők legnépszerűbb FPS játékát. A hivatalos homepage-en Todd Hollenshead jelentette be miszerint az ID mind küllemében, mind művészi kivitelében szeretne egy olyan játékot elkészíteni, amely az eredeti Doom hangulatát célozza meg visszaadni. Azt ígérik a program grafikailag csúcsminőségű lesz, és a Doom rajongók tábora ismét hosszú álmatlan éjszakák elébe néz majd. Érdekességként még megemlíteném, hogy a közvélemény kutatások alapján a Doom majdhogynem annyi bevételt termelt eddig, mint az újabb programok bármelyike. Valamint minden idők legnépszerűbb és legtöbbször letöltött shareware játéka is nem más, mint a Doom.



Ez most komoly, Sam?

Gondolom, nem cseng ismerősen a Croteam fejlesztő csapat neve, ami azért lehet, mert most hallatnak először magukról (de biztos nem utoljára). A Serious Sam névre hallgató projectről egyelőre még nem tudtam eldönteni, hogy a játéke a jobb vagy az engine, amit alá írtak. Az általam oly nagyra becsült Quake III Arena-val eddig csak az az egy baj volt, hogy nincsenek igazán nagy bebarangolható terek a programban és ezt sokan az engine gyenge pontjaként, emlegették. Más helyről azt is hallottam, hogy a Q3 engine-je nem más, mint a titkos projectként emlegetett Trinity grafikai motorja, amit az ID jelenleg nem fejleszt tovább, de, hogy az eddigi munka ne menjen kárba ezért kihozták belőle a Q3-at. (Ez persze csak feltételezés, nincs megerősítve). A másik nagy ellenlábas az



Unreal illetve az Unreal Tournament ahol pont az ellenkező hipotézis áll fenn, miszerint valóságos több futballpályányi területet mozgat a grafikai motor, és bár ezen lehetne vitázni, az még szebb is. De most itt az új, méltán mondhatom trónkövetelő a Serious Sam. A letölthető demo még csak nem is bétaverzió, hanem compatibility test, amely ahogy olvastam a voodoo III-as kártyákon fellépő esetleges hibák felderítését célozná meg. Az engine-ről annyit, hogy képzeljük el az Unreal által mozgatott terep minimum ötszörösét csodálatos textúrákkal, animált fény-árnyékhatásokkal, szinte mindenhol fellelhető bump-mappinggel és az Unreal-t megszégyenítő vízeffektel. Maga a program a Turok II-höz hasonló FPS lesz majd egy kis logikai résszel megáldva, de a fő vonal inkább a sima shoot em-up. Érdemes megnézni a programban a technology test menüpont alatt található részt,



amely nem más, mint a grafikai motor tudását prezentáló pálya. Itt a Temple of Models és a Temple of Effects helyekre bejutva megtapasztalhatjuk mit is, tud a program. Sajnos a tesztverzió gépigénye igen magas lett: Pentium III 500+, 128mb ram, 100% OpenGL támodógatottságú 3d kártya lehetőleg második generációs 32mb ram-mal. Egy kis öröm az ürömben, hogy nálam Pentium II 450-en, 128 mb ram-mal, Riva TNT egyesen 800x600-as felbontással 16 bites színmélységben gyönyörűen futott. Aki teheti, töltse le a www.3dfiles.com vagy a www.croteam.com honlapról, mert igazán érdemes megnézni, de addig is itt van néhány screenshot.

Blood 2 Revelations Mission Pack

Egy újabb kiegészítő csomag fog nemsokára megérkezni a Blood II-höz, mégpedig igen érdekes módon. A program futtatásához szükség lesz majd az eredeti Blood II-re, de a program nem kereskedelmi forgalomban fog majd megjelenni, hanem ingyenes lesz és valószínűleg a netről lesz majd letölthető. Az előzetes hírekből az derül ki, hogy 16 új pályát fog tartalmazni a pack, de sajnos az eredeti tervekben nem ez volt benne. A Revelations-ról ezelőtt már sokszor lehetett hallani ugyanis ezt a Blood II speckó kiegészítő lemezének szánták, ami jelentősen feltupírozta volna az egyébként sem rossz programot. A full cd-s verzióba egy rakás új pályát, ellenfelet, fegyvert, editort és kiegészítőt terveztek. Ez valamilyen jogi vita miatt azonban már nem fog megjelenni de, hogy az eddigi munka ne menjen kárba ezért egy jóval szegényesebb csomagként, mint nem hivatalos kiegészítőt azért kiadják a programot, amint már írtam ingyenesen. A megjelenés elvileg még ezen a nyáron várható.



Beach Head 2000

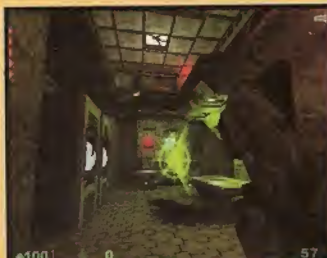
Aki emlékszik még a C64 szuper kis masinára annak talán ismerős lehet a Beach Head, ami úgy 1985-86 táján hódított a játékosok körében. Sokaknak nem tetszett, mert állítólag egy idő múltán túl egyhangúvá vált. Annak idején volt szerencsém egyik barátom jóvoltából kipróbálni ezt a progit, és meg kell mondanom nekem rettentően tetszett. Ez a program azonban egy kicsit más lett, mint majd tíz éves elődje. Az új koncepciót valószínűleg a Saving Private Ryan című nagy sikerű film partraszállási jelenete ihlethette meg. Ebben a programban egy vérbeli "várvédőt" kell majd alakítanunk, akinek nem más a feladata, mint, hogy megakadályozza a partraszállást. Az ellenfelek mindenféle járműből, hajókból, partraszálló egységekből özönlenek kifelé nekünk, pedig egy gépágyú segítségével kell majd jobb belátásra bírni őket. Persze nem csak gyalogos katonákra kell majd számítanunk, ugyanis éppúgy lesznek őrnaszádok vadászrepülőgépek és helikopterek is az elszánt ellenség sorai között. Bővebb info: www.wizardworks.com/beachhead.shtml



Fenegyerekek nagy puskákkal, meg minden...

A készülő Team Fortress Classic és a Counter Strike mellett itt egy másik Half-Life motorra épülő újdonság a Gunman. A játék a futtatásához szükség lesz majd az eredeti Half- Life-ra de ezt felinstallálva egy vadonatúj játékot kapunk majd. A program az eddigi hírek szerint két epizódot fog majd tartalmazni, de a készítők még nem döntöttek arról készítsenek-e egy harmadikat is. A Gunman egy futurisztikus távoli jövőben játszódó FPS lesz, a már jól ismert shoot em up hagyományokat követve. Sajnos magáról a story-ról még jelenleg nincs infó. A hivatalos honlapon rögtön a "Se új kép, se letölthető demó" felirat fogad minket, de azért a kiadott screenshotokban lehet gyönyörködni. Mindenesetre a képekből és az elejtett szavakból ki lehetett venni, hogy a készítők szép számmal vittek újításokat a játékba. A fegyverek többféle funkciót fognak betölteni így lehet majd egy fegyverrel, egyszerre pl.: mérgezést és elektromos támadást is végrehajtani. A játékban hősünkkel arra is kell majd ügyelnünk, hogy milyen körülöttünk a légköri nyomás illetve a hőmérséklet. Ezt a Half-Life-hoz hasonlóan egy a látóterünkben lévő kis szenzor fogja majd jelezni. Aki több infóra kíváncsi az látogassa meg a hivatalos honlapot: http://gunman.telefragged.com/







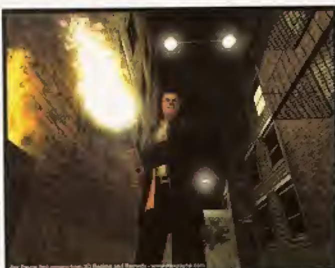
Újabb autós őrület

A Codemasters legújabb autósőrülete, az Isane, egy igazi lökdösődős autóversenyt ígér, melyben mintegy 20 különböző fajtájú és márkájú autóval zavarhatjuk szét, akár az út szélén legelésző gnu csordát is. Az autókat kedvünkre festegethetjük, bár a valóságosnak megfelelő törések után némi karosszériás munkálatokra is minden bizonnyal szükség lesz.
Az időjárás, és a korlátozás nélküli versenyterületre sem lehet majd panaszunk.
A többjátékos üzemmód kedvelői egyszerre akár 8-an is játszhatnak LAN hálózatban, vagy az Interneten.



Max Payne beveszi a New Yorki alvilágot

Legalább 100 féle kép, hír és letölthető avi látott már napvilágot a Remedy és a 3D Realms üdvöskéjéről a Max Payne-ről, csak éppen a játék nem akar világra jönni. A kiadó legalább ötször jelentette be majd fújta le a megjelenési dátumot különböző okokra hivatkozva. De most talán a hírekből úgy látszik, végre megszületik minden idők legjobban várt akció FPS játéka. Aki látott már videót vagy kipróbálta a 3D Mark 2000 tesztprogramot (a Max Payne engine-jét használja) az tudhatja, hogy nem beszélek a levegőbe, mikor azt mondom a Max Payne lesz valószínűleg az eddigi legszebben kivitelezett lövöldözős játék. A játékban a karakterek animációja, mozgása, az ahogy a fegyvert tartják, megsebesülnek, vagy éppen elugranak a lövések elől, a legélethűbbre sikeredett, amit eddigi pályafutásom alatt láthattam. A programot az eredeti Max Payne képregény 80 különböző kézzel festett példányát felhasználva írták meg, a legmesszebbmenőkig ragaszkodva a helyszínek 100%-os valóságát megőrizve.
A fórumokon a tesztelők arról számolnak be, hogy alig képesek kiszakadni a játék hangulata alól.
A program a modern New York-i alvilágban fog játszódni, hangultát tekintve talán a Kingpin című agylövésre fog majd hasonlítani.
Bővebb infót a hivatalos honlapon találhatsz: www.3drealms.com





A r c a n u m

Akiknek volt szerencséje kipróbálni a Planescape Tormentet, azoknak biztos ismerősen cseng a Black Isle név. A Sierra gondozásában fog majd megjelenni az új RPG anyag, amelyről a külföldi chat oldalakon az a hír járta miszerint a programot a Diablo II majmolására szánták. Szerintem, legalábbis ahogy a képeket elnézem inkább megszorítani, akarják a Diabló-t és nem majmolni. Ezt leszámítva a program valóban a klasszikus RPG hagyományokat fogja majd követni. A választható karakterosztályok mellett ugyanúgy a harc és a hatalmas mennyiségű mágiáé lesz majd a főszerep. A program igazi újdonsága a kor lesz, amelyben játszódik ez, ugyanis leginkább a földi ipari forradalom fantasy környezetbe ágyazott világa lesz. A fegyvereink között így egyaránt megtalálható lesz majd a különböző kardok, harci fejszék és páncélok mellett a pisztoly és a golyóálló mellény is. Ellenfelekben sem lesz hiány a hús-vér pusztítanivaló mellett egész rakás mechanikus szerkezet is az életünkre fog majd törni. Ha valaki talán megunná a Diablo II-t (ez szerintem lehetetlen J) annak biztos, hogy az Arcanum egy üde színfoltot fog jelenteni az életében.
Aki szeretne bővebbet megtudni a progiról az, keresse fel a hivatalos honlapot: www.sierrastudios.com/games/arcanum.







A Diablo II (vetély)társa, avagy az RPG és a RTS forradalma

Minden cég megpróbál kiszakítani egy kis részt a Diablo által felölelt birodalomból, jó példa erre a Dungeon Siege. A program mesterien ötvözi magában a hagyományos RPG és a Real Time Stratégia összes eddig ismert elemét, amivel egy egészen sajátos hangulatú játékot teremtettek.



Hatalmas területeket járhatunk majd be a hatalmas hegyektől egészen a mély várbörtönökön át az elátkozott városokig és misztikus kastélyokig. A program teljesen 3D real time grafikai motorral lesz majd felszerelve, és a grfikusok sem unotkoztak éppen ezért nem fog ártani majd egy turbó konfig ahhoz, hogy a játékot nagyobb felbontásban is zökkenőmentesen élvezhessük. A karakterek gyönyörűen vannak kidolgozva és bizony az ellenségek számában sem fogunk majd csalódni, nem is beszélve arról, hogy azt ígérik a játékban szinte mindig új és új helyszínekre vetődve



könnyebb nehezebb logikai feladatok is, nehezítik majd a továbbjutást. A klasszikus karakterosztályok, mint: varázsló, harcos, íjász ugyanúgy megtalálható lesz a játékban, mint például zsoldos. A játék multiplayer részét játszhatjuk majd a jól ismert Microsoft Network Gaming Zone szervereken, valamint otthon hálózatban akár tízen is. Érdekesség lesz az, hogy ha csak egy rövidebb játékot akarunk játszani, választhatunk egy úgynevezett "short game" opciót, ahol például csak egy várat kell megszabadítanunk az oda beférkőzött bestiáktól. De mehetünk egy hosszabb lélegzetvételű "widely played" opció alatt is és így akár egy napig is elmerülhetünk a Dungeon Siege varázslatos világában. Remélem a sok Diablo II utáni véreres szemekkel lesz még kedvünk gyűrni ezzel a programmal is. Bővebb ingó: http://dsvault.ign.com/ (nem hivatalos site).

Légikalózok a két világháború között

Egy repülőgép-szimulátorba oltott ízig-vérig akciójátékot próbálhatunk majd ki a Crimson Skies című program személyében. A történet az első és második világháború közötti képzelt történelmi helyzetben játszódik Amerikában. Ebben az időben az államok külön egymással viszálykodó nemzetekre szakadtak szét. A fő megélhetést a légiszállítás jelenti, ahol hatalmas léghajókkal szállítják az utasokat vagy éppen az árút. Sajnos azonban a légkalózkodás is kifizetődő, éppen ezért nem ritkák a levegőben zajló ádáz csaták a nemzetőrség és a kalózok gépei között. A fő szempont nemcsak a javak elrablása és a kereskedők kifosztása, hanem a légtér birtoklása is.11 különféle gép közül



választhatunk majd, minden gép más és más repülési mutatókkal valamint fegyverzettel fog majd rendelkezni. Mivel a játék elsősorban akció alapú lesz ezért a fegyvereket inkább a klasszikus lövöldözős játékok és nem, pedig a valódi repülőkön használt fegyverek ihlették. Egy kis történelmi előrelépésként a játékban megjelennek majd a különféle rakéták, elhárító töltetek valamint a géppuskákba is kaphatunk nagyobb romboló hatású uránmagvas lőszereket.





3D stratégia a naprendszeren belül és azon túl...

A 3D stratégiai játékok kedvelőinek itt a nemsokára megjelenő Dark Reign II, amit az első rész nagy sikerén felbuzdulva már majd két éve készítenek az Activision-nál. A játék egy apokaliptikus és unstabil társadalmi rendszerben játszódik, ahol az erősen szennyezett föld lakosait speciális "dome" nevezetű városokban zsúfolják össze. A városokon belül az élet halál urai az úgynevezett Jovian Detention Authority elnevezésű félkatonai szervezet rendteremtő egységei. A JDA katonái hermetikusan lezárják a városokat így védve azokat a kinti szennyezett területekről betörni akaró magukat "Sprawlers"-nek nevező elfajzott emberi szakadároktól. Teljesen Real Time stratégiai 3D akciókban lehet részünk, egyaránt irányíthatunk légi, vízi vagy földi egységeket is. Speciális stratégiai opciókon keresztül editálhatjuk majd csapataink tulajdonságait. Extrém időjárási viszonyok között akár éjjel akár nappal is folyhatnak majd a csaták. A grafikai motor sok újdonsága között az Intel MRM (multi resolution mesh) technológiájának köszönhetően 100%-ig kihasználhatjuk majd a gépünk számítási sebességét. A campaign menüpontban választhatunk majd speciálisan csak éjszakai vagy nappali





vagy, városi gerillaharcok között. Természetesen a multiplayer rész is jelentősen ki lesz majd extrázva a nagyszerű internetes játék mellett cooperativ és teamplay menüpontok közül is, választhatunk majd. Az alkotó kedvűeknek megemlítem, hogy teljes map editor is jár majd a full verzióhoz, így teljessé téve a palettát.

Bővebb info:
http://www.activision.com
(Dark Reign II Official Site)

http://www.geocities.com/TimesSquare/8575/index2.html
(Dark Reign II Central)

Vissza az Grundra



Ha már itt a nyár, az Activision sem akar lemaradni a sportjátékok terén ezért **Tony Hawk's Pro Skater 2** nevű gördeszkás programjával készül meglepni a PC-k játékőrültjeit. A világ leghíresebb gördeszkásainak pályáin tehetjük majd próbára technikai ügyességünk, bár annak kockázata, hogy saját bőrünkre bravúroskodunk, valószínűleg majd elmarad. Nem kell aggódnunk, kárpótolva leszünk ezért a hiányosságért, ugyanis külön figyelmet szentelnek az esések remek illusztrálására. Már látom magam előtt, amint lesznek, akik csak azt fogják gyakorolni, miként lehet a leglátványosabban kitörni a játékosuk nyakát. A játékban 1-8 játékos vehet részt, ezért akár családi társasjátékként is lehet majd vele játszani. A változatosságról a 20 féle különböző alternatív pálya, a különböző, védjeggyel ellátott márkás gördeszkák, valamint a háttérben szóló, remek hangulatú zene fog gondoskodni.



A család szent!

Az 1930-as évek alvilágába kalauzol minket a Talonsoft **Mafia** névre hallgató third person 3D akció játéka. A Salieri család szolgálatába állva alakíthatunk majd egyaránt akár fejvadászt, drogfutárt, tolvajt, pénzbehajtót kinek éppen mi fekszik. A játék fantasztikusan szép pre-renderelt helyszíneken fog majd játszódni, míg a 3d grafikáról a hangzatos nevű "3D Insanity 2" engine gondoskodik majd. A helyszínek között bárok, hotelek, állomások repülőterek valamint 12 mérföldnyi autóúttal rendelkező '30-as évek beli Amerkai kisváros is szerepel majd szimulált közlekedéssel és száz meg száz gyalogossal, járókelővel. Több mint 60 különféle járművet vehetünk majd használatba a Ford T modelljén át a különféle teherautókon és autóbuszokon át a motorkerékpárokig. Természetesen a klasszikus maffia fegyverek sem hiányozhatnak majd a játékból úgy, mint a Tommy Gun, S&W Magnum, Colt, Shotgun. 20 különféle küldetés folyamán egyaránt bejárhatjuk majd Chinatown sikátorait és a félezer különböző egyéb helyszín bármelyikét. Nem kizárt, hogy ahogyan a hírnevünk nő úgy fognak majd megpróbálni eltenni minket láb alól de az is lehet, hogy bele kerülünk néha egy jó kis autós üldözésbe.





Bővebb info: http://www.talonsoft.com/mafia/index.html

Égi áldás Angliában

Az angliai légi csata 60. évfordulójára jelenik meg a **Battle of Britain** második világháborús repülőgép szimulátor program. A történelmi kor feldolgozásával már számtalan programban találkozhattunk, mégsem lehet semmi kivetni valónk, mert mint köztudott, "soha ennyien, ilyen sokat, ilyen keveseknek" (ha nem pontos az idézet elnézést érte!) nem köszönhettek. A RAF egykori pilótái, akik hazaszeretetből, hősies helytállásból jelesre vizsgáztak, minden kétséget kizáróan megérdemlik, hogy emléküknek az utódok, minden létező eszközzel adózzanak. Csak örülhetnek ennek a szimulátor programok kedvelői, hiszen jelen esetben a Rowan/Empire Interactive fejlesztői, akiktől az utóbbi idők egyik legnagyobb sikerű szimulátorát, a MiG Alley-t is ajándékba kapták - állítanak emléket az egykori hősöknek. A programban mintegy 1000 repülőgép, nem kevesebb, mint 800 négyzetmérföldnyi légtérben fogja felidézni az akkori eseményeket, a lehető leghitelesebben. Interaktív pilótafülkében helyet foglalva, a legnagyobb ügyességünket, és forté-lyunkat elővéve kell megtapasztalnunk, miért is hangzott el annak idején Churchill szájából a fenti, (ha nem is pontos) idézet. Valamennyi egykor résztvevő géptípussal találkozhatunk, így a legendás Spifire, Hurricane, Me109 Me110, és Ju87 Stuka pilótájaként is becsíkozhatjuk majd az eget, de a Junkers 88, Heinkel 111, és Dornier 17 gépágyúsaként is kipróbálhatjuk, hogy a vadász, vagy az agyaggalamb szerepkör a hálásabb nekünk. Várhatóan az útvonalrepülések sem lesznek unalmasak, ugyanis a nagyszerűen megvalósított felhő, és mezőgazdaságilag művelt területek látványa fogja elkápráztatni a szemünk. Fordulatokban gazdag, izgalmas játék képét vázolják elénk a fejlesztők, kíváncsian várjuk, mit sikerül megvalósítaniuk az ígéretekből.

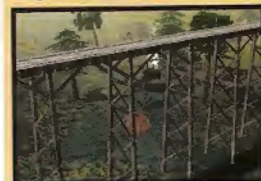






Frontier Lands

A Vadnyugat és vasút táplálja a legendát és a történelmet Amerikában. A legjobb mérnökökkel, igazgatókkal és a legkeményebb emberekkel megnyerheted a versenyt, és elsőként kötheted össze a világ leghosszabb vasútvonalával Amerika keleti és nyugati partját. Ez a játék azonban nem csak a nyersanyagok megszerzéséről és szállításáról szól. A banditákon és egyéb nehézségeken is túl kell tenned magad. Megtudhatod, milyen volt a történelemnek ebben a szakaszában vasutat építeni. Mindegyik küldetés új kihívással szembesít. A célod egy vasútvonal megépítése, mely összeköti Amerika keleti és nyugati oldalát. Az egyik küldetésben a játékosnak építeni kell egy működőképes fűrészmalmot, ami deszkákat gyárthat az építkezéshez. Ehhez favágókra van szükség, akik kivágják a fákat. Ezeket el kell szállítani a raktárba. Ha a játékos mindent jól akar csinálni, akkor ki kell szárítania a fát, hogy görbüljön meg. A rakodóvágányt is meg kell építeni, és így tovább...



THANDOR: THE INVASION

★ A játék, ami egyeduralkodásra tör...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Innonics
Kiadó: Planet 4
website: www.thandor.com
Megjelenés: 2000. nyár

Manapság, amikor a legnagyobb cégek időt, és pénzt nem kímélve százezreket (dollárban) költenek egy játék fejlesztésére, azt gondolná az ember, hogy egy viszonylag ismeretlen kis német cég, mint az Innonics mivel tudna előrukkolni? Mikor a Westwood a Tiberian Sun-nal, a Pumbkin Studios a Warzone 2100-al, és persze a Blizzard a Starcrafttal, már megmutatta, hogyan kell jó stratégiai játékot készíteni. Thandor: The Invasion ez az a program, amivel az Innonics bevési magát a real time stratégia nagykönyvébe. A Thandorban sikerült a három nagy név újításait, ötvözni, sőt újabbakkal kiegészíteni.

A csodálatosan renderelt intró már megadja az alaphangulatot a játékhoz. Igazi élményben lesz része azoknak a szerencsés játékosoknak, akiknek a gépében ott fityeg a legújabb hangkártya csoda, hiszen a játék természetesen a térhangzást is támogatja. A döbbenet folytatódik az intró után bejövő animált menüvel. Ilyet utoljára talán csak az Imperium Galactika-ban láttam. Aztán rá kellett döbbenjek a kétségbeejtő valóságra. A játéknak éppen a története az, ami sajnos nem tartozik az erősségei közé! Adva van ugyanis 7 nagyhatalom, akik bolygóról-bolygóra vándorolnak, két ásványkincs a Xenite, és a Tritium megszerzésének érdekében. A hét hatalom csak látszat, ugyanis az egységeik teljesen megegyeznek. Inkább, mint "hét szín" említhetnénk őket. A cél, egy új világot létrehozni, úgy, hogy közben a többieket eltávolítjuk az utunkból, vagyis leradírozzuk őket a térképről. Az, hogy gyakorlatilag csak egy népet választhatunk, ellensúlyozza az egységeink hihetetlenül nagy száma. Hatalmas újítás, hogy most már földön, vízen, és levegőben is folyik a harc, teljesen 3D-ben. Újítás még a Diplomácia is. Ennek azonban túl sok értelmét nem láttam. A légi és a vízi járművek azok, amik igazán hiányoztak a Warzone 2100-ból, és itt végre ezek is megjelennek. A felhozatal, mint említettem igen nagy, kb.: 64 egység található a játékban. Ezek nagyon változatosak, mind földi, légi, vagy vízi járműről legyen is szó! Nagyon sok épülettel is büszkélkedhet a játék. Külön gyára van a tankoknak, a könnyebb fegyverzetű járműveknek, a lépegető robotoknak, a repülőknek, és a hajóknak. Minden fegyvernemhez külön research center tartozik, és minden gépezetre felszerelik ugyanazt a fegyvert. Így lehet az, hogy van ion ágyús lépegető és hajó is egyszerre. A táj teljes mértékben 3D-s. Úgy forgathatjuk, zoomolhatjuk a terepet, ahogy akarjuk, hihetetlen élményt nyújtva evvel a játékosnak. Sőt egy legyártott épületet is mielőtt felhúznánk, tetszés szerint forgathatjuk körbe-körbe, ezzel egyedi bázisokat hozva létre. Apropó táj! A terep teljes mértékben animált, és ritka változatos. Az útban heverő sziklákat, fákat egyszerűen ledarálják tankjaink. Egyszer egy vulkán lábánál volt a bázisom, és a tűzhányóból hatalmas tűzgolyók kezdték pusztítani a bázisom. Először csak elképedve bámultam a monitorra, aztán mikor a második tankom lett hamuvá, jobbnak láttam arrébb vonulni. A tűz és a füst effektje nagyon jól el lett találva. Én még nem láttam ennyire élethű robbanásokat, egy ilyen játékban sem. Úgy érzem evvel is, feladták a leckét a készítők. A tűzgolyók, a rakéták mind gyönyörű kis füst csíkot húznak maguk után. Az egységek mozgásai aprólékosak, és jól animáltak. Nagyon jó hangulatot ad a játéknak, egy jól kiépített bázis. Érzi az ember, hogy folyik az élet. A bányák hangosan, zakatolva termelik az ásványkincseket, ha építünk, vagy termelünk valamit, akkor a gyár kéményei füstölni kezdenek. Szóval ott van minden a spiccen, kivéve egy valamit. Egy nagyobb csata, vagy robbanás után a felszínen nem látszik semmi maradandó. Sehol egy kráter, sehol egy roncs. Ezt sajnos nagyon elszúrták a készítők! **(vagy már az akkori környezetvédelem áll ilyen magas fokon- Sz.JVC.)** Remélhetőleg a végleges verzióban azért kijavítják ezeket a hibákat. Ami igazán kiemeli ezt a játékot a többi közül, az a táj változatossága. Utunk során harcolhatunk minden fele, havas tájon, vad sivatagos terepen, zöld réteken, vulkánok övezte bérceken. Szóval a változatossággal nincs gond. A játék tartalmaz tutorial pályákat, amiken nagyon jól begyakorolhatjuk a játék minden csínját-bínját. Az irányítás egyébként nagyon egyszerű. Egy Red Alert-hez, vagy Starcraft-hoz szokott játékos könnyedén eljátszik vele, akár a Tutorial kihagyásával is. Külön megkönnyíti, vagy akár meg is nehezítheti a dolgunk, hogy az épületeket nem lehet javítani, azok magukat javítják meg egy idő után. Tartalmaz továbbá 16 campaign, és számos single player pályát is. Interneten vagy hálózaton keresztül, akár nyolc játékos is nyomulhat egyszerre. Persze modemen keresztül is lehet játszani. Gondolom, nem kell részleteznem, hogyha egy játékos módban ilyen élvezetes a játék, akkor multiplayerben igazi csemegét kínál. Gyönyörű 3D-s engine, full 3D-s real time terep, bizony elgondolkodik az ember. A gépigénye a kicsikének bizony elég nagy. Egy PII Celeron





Közeli portré egy barátságos harcijárműről


Földön, vízen, levegőben...tisztára, mint a nagyok


Houston, van egy kis baj...

333-as gépen, 64 MB Ram-mal, és egy jobb 3D-s kártyával viszonylag jól fut a drága. Természetesen mind a 3Dfx, és a D3D-s kártyákat is támogatja a program.

Most a gyengébb stratégákhoz intézem megnyugtató szavaim, hogy ők is nyugodtan belevágjanak ebbe a játékba. Lássunk mindenek előtt egy kis áttekintést az egységek között. A könnyű fegyverzetű, gyorsan mozgatható egységek csak a játék elején lesznek hasznosak, nem lehet velük csatát nyerni. Leggyengébb a Weasel jeep, ami gépfegyverrel és rakétával lett felszerelve. Aztán követi őt a rangsorban az ARV-Dingó, ami már egy páncélozott egység, és már ion ágyúval is el van látva. Ő a legerősebb a könnyű páncélzatú egységek között. Jönnek a közepesen erős egységek, Tank-3 Badger nevű tankok. Szintén el lehet őket látni az összes létező fegyverrel. Így egyszerre akár 5 fajta Tank-3 Badger-ünk is lehet. Ennek a tanknak az upgread-elt verziója a Tank-5 Panther, ami páncélzatában jóval erősebb társainál. Most pedig jöjjenek az igazi nagy ágyúk, a lépegetős robotok. Igazából ők a kedvenceim. Jellegzetes mozgásukat nagyon jól eltalálták! Még egy igazi Mechwarrior fanatikusnak is tetszeni fog. Leggyengébb képviselőjük a WLK-1 Emu, ami ugyan páncélzatában nem a legerősebb, de viszonylag gyors, és könnyen mozgatható. Közepesen erős társa a WLK-2 Orang, ez sajnos már lomhább, de páncélzatában kitartóbb! És itt a tökéletes gyilkológép, a kedvencem, a WLK-3 Gorilla. Iszonyatosan erős, és hihetetlenül sok rakétát lő ki egyszerre. Egy ilyen egységgel akár három Emu-t is likvidálhatunk. A repülő egységek is hasonló módon vannak rangsorolva. Leggyengébb a GLD-1 Mosquito, ezt követi egy erősebb páncélzatú repülő a GLD-2 Dragonfly. A pálmát itt is a harmadik fejlesztés, a GLD-3 Hornet viszi. Nagyon jó ötlet, hogy vannak a játékban kisebb, de nem irányítható repülők. Ilyen a Red Alert-ből már ismert Spy plane, amit itt az SP Crow nevet viseli. Van továbbá két bombázó a B-12 Hawk és a nála brutálisabb B-12 Eagle. Nagyon jó, hogy akár kombinálhatunk is. Egyszerre küldjük el az SP Crowt és a B-12-es bombázót, így ha valamit felfedezett a Spy plane-ünk, azt nyomban le is bombázza a B-12-es. A vízi egységekről fölösleges beszélni, hiszen a tankokhoz hasonlóan vannak ők is rangsorolva. Akkor itt van néhány tipp, a kevésbé képzetteknek. Először is mindenek előtt a védelemre kell összpontosítani. Építsünk fel minél több őrtornyot a bázisunk védelmére. Ez azért kell, hogy az elején ne daráljon le minket az ellenség. Kisebb, erős, és gyorsan mozgatható egységeket gyártsunk kezdetekben, amik az őrtornyok segítségére lesznek. Innentől gyűjtögessünk és álljunk rá az erősebb egységek kifejlesztésére. Ha van elég pénzünk, akkor különböző épületeket, vagy az egységek armory-ját is upgreadolhatjuk. Néhány erősebb őrtoronnyal és egységgel, könnyű szerrel védhetjük a bázisunkat. Persze nem mindegy, hogy milyen nehézségi szintre állítottuk a gépet. Egyébként, hozzá kell tegyem, hogy az AI néha igen bután tud viselkedni. Volt hogy egyszerűen nem tudta eldönteni, hogy merre menjen, és csak egy helyben toporzékolt. Na szóval, mivel már elegendő pénzzel rendelkezünk, rá állhatunk igazán nagy dolgok, mint a repülőgépek, vagy hajók kifejlesztésére. Támadáshoz soha ne használjuk a védelemre szánt egységeket, hiszen egy sikertelen összetűzés után a gép csúnyán kontrázhat, és akkor búcsút mondhatunk órákig dajkált bázisunknak. Bizony, hiszen, ha tényleg mindent ki akarunk fejleszteni, akkor a tiszta játékidő egy pályán, akár 3-4 órát is igénybe vehet! Egy támadásnál figyeljünk oda, hogy minél több kombót vigyünk be a gépnek, mielőtt megtámadnánk. Itt egy példa:

– Gondosan összeállított kis seregem, óvatosan meghúzódik egy hegy lábánál. Bázisomról már elindítottam a nukleáris rakétát, és a bombázóm is a gép felé tar. Hatalmas robbanások és zűrzavar. Ekkor előbújik az eddig, rejtekhelyén lapuló seregem, és ledarálja a szerencsétlent. Persze nem mindig ilyen könnyen jön össze a dolog. Ha nagyon nehézre állítjuk a nehézségi szintet, akkor a gép már nagyon bedurvul, és erős egységekkel már hamar elkezdi támadni a bázisod. Nem árt, nem csak egy fajta (leghatásosabb a rakétás és a lézeres), hanem több őrtornyot is felállítani. Előre a lézeres és ion ágyúkat érdemes felsorakoztatni, aztán egy újabb sor rakétás egységet és Turrateket kell felállítani. Hatásos még a lángszóró is. A bányákkal nem lesz gond, hiszen maguktól termelik a kifogyhatatlan nedűt, arra viszont figyeljünk, hogy egy bányatelepre akár több bányát is felhúzhatunk. Idővel, ha sok pénzünk lesz, azt el is kell raktározni. Nem árt tehát mind a két bányatípushoz silókat építeni. Sajnos nincs a játékban MCV (Move Construction Veichle), így előfordult, hogy a C&C-hez hasonló egymás utáni silópakolgatással jutottam el egy másik körzetbe. Nagyon nagy bosszúság, hogy a kínkeservesen felépített siló konvoj pár másodperc alatt a földel lett egyenlővé, hála a gép éppen támadó egységeinek. Nem árt tehát egy ilyen akciót erősebb egységekkel megvédelmezni. Érdemes csoportokra osztani a támadó erőket, így több célpontra lehet összpontosítani egyszerre. Egy csoportban 12 egység fér el. Összesen nyolc csoportot lehet létrehozni, ami összesen 96 egységet jelent. Ennyi persze fölösleges. Nagyon jó pofa, hogy minden csoportnak külön kis ikonja van. Evvel a taktikázás kezelhetőséget is egyszerűvé tették. A csoportok kijelölését a Ctrl + egy számmal adhatjuk meg. Naháti! - ilyen izgalmas dolgokat ígér a Thandor. Úgy érzem nagyon jó kis játékot sikerült összehoznia az Innonics-nak. Csak azt a fránya krátert, és a történetet sajnálom. Egy biztos, ha kiadják, foglalkozunk még vele pár oldalon! **(majd még beszélünk erről)**

Zárószóként csak annyit, hogy mindenkinek ajánlom a programot. Reméljük, mire ezt a cikket olvassátok, már meg is jelent. Bátran kijelentem, hogy a kisebb hibái ellenére (amik orvosolhatók) a 3D-s real time stratégia legújabb királyát köszönthetjük a trónon.

Bari


Eléggé forró itt a talaj...


Tűz előttem, tűz utánam... jobb, ha tűzök innen!


Na, ez a tipikus mindenki-lő-mindenkire formáció!



MDK2

★ Rettenthetetlen kommandó : a hatlábú kutya, a tökkelütött tudós, és a takarító

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
website: www.mdk2.com
Minimum konfig: P200, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 32MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: –

Ismét eljött a gyilkolás, a halál, és az öldöklés ideje. Na nem mintha eddig nélkülöznünk kellett volna az ilyen típusú élvezeteket, csak hát egész egyszerűen ezt jelenti a cím: Murder Death Kill. Bizony egy nagy mészárlásra készülhetünk fel, de még milyenre! Egy olyan játékot kapunk, ami nem csak hogy akcióban dús, de legalább ugyanannyira poénos is. Egy kicsit amolyan Superman-paródia az egész, amit egyébként ki is hangsúlyoztak azzal, hogy a játék elején az előzményeket egy képregény füzetből ismerhetjük meg. A képregény lapjai tulajdonképpen azt mesélik el, mi történt az eredeti MDK-ban.

Az előző rész tartalmából



A főszereplő ugyebár Kurt Hectic, aki soha nem akart szuperhős lenni: ő csupán egy takarítói állásra jelentkezett. A meló nyugisnak látszott, s még a fizetés is tűrhető volt. Csak hát azt nem tudhatta, hogy Doktor Hawkins mellett senkinek nem lehet nyugodt élete. A hóbortos lángelme mindenképpen valami nagy szolgálatot akart tenni a tudománynak, s minthogy nem állhatta a tudóstársai gúnyolódásait, úgy döntött, inkább félrevonul az űrbe, és ott fedez fel valamit. A doki azonban – szokásához híven – az űrben sem kísérletezett ki semmit. Az egyetlen értékelhető sikere Max megalkotása volt: egy hatlábú csodakutyát szerkesztett, és sikerült mesterséges intelligenciával is felruháznia. Az "intelligencia" ez esetben annyit jelent, hogy amikor Max öntudatra ébredt, nem az volt az első dolga, hogy a dokit megölje, és nem forgatott világuralmi terveket a fejében. (Habár ez utóbbiban azért nem lehetünk teljesen biztosak.)

Telt-múlt az idő, s hamarabb, mint azt bárki is várta volna, a tudósunk – egy "szerencsés" esemény folytán – mégis csak bizonyíthatta rátermettségét. Förtelmes idegen lények felbukkanása szolgáltatta az alkalmat: egy másik dimenzióból jöttek a különös teremtmények, akik lánctalpakon gördülő, hatalmas bányatelepeikkel rögtön hozzá is fogtak a Föld módszeres kizsákmányolásába. Az útjukba kerülő városokat egyszerűen letarolták. Az emberek tehetetlenek voltak az idegenekkel szemben. A "Jim Dandy" űrállomás lakói ekkor érezték: rajtuk a sor. Na jó, egészen pontosan a doki érezte, hogy Kurton van a sor. A szeren-csétlen alkalmazott – mit tehetett mást – felvette a doki által kifejlesztett (amúgy még csak le sem tesztelt) különleges gumiöltözetet, melynek karjára egy géppuska volt szerelve, és azután szó szerint fejest ugrott az ügybe. Az öltözet szalagernyőjével le kellett ereszkednie a Föld atmoszférájába, s valamennyi bányatelepet fel kellett kutatnia, hogy az óriás-gépek pilótafülkéiből kifüstölje a sofőröket. Kurt volt a Föld utolsó reménysége. És lám Kurt nem okozott csalódást! Miután leállította a gigantikus lánctalpasokat, végzett az idegenek főnökével is, a hódító terv ördögi kiagyalójával, Gunter Gluttal – jóllehet a munkába kicsit Max is besegített. Ekkor úgy tűnt, minden visszaáll a régi kerékvágásba: az idegenek eltűntek a Föld színéről.



A könyvtárszobában tudásszomjunk helyett inkább a vérszomjunkat csillapíthatjuk!

Legalábbis egy darabig így tűnt. Úgy néhány másodpercig. A hódítók természetesen csak addig maradtak nyugton, míg el nem készült a játék folytatása. Kurt csak egy csatát nyert meg, és nem a háborút. Mintha egy szalmaszálat se tett volna keresztbe: a második rész ott folytatódik, ahol legutóbb abbamaradt. Hőseink még meg sem isszák az előző sikerekre a pezsgőt, amikor az űrállomás fedélzeti számítógépe újabb veszélyt jelez. Egy újabb bánya bukkant fel, ami már hozzá is látott Edmonton elsöpréséhez...

Az MDK igazi mérföldkő volt a 3D-s akciójátékok történelmében: az első alkalom volt, hogy szűk folyosók és erősen behatárolt helyszínek helyett kiterjedt, nyílt terepen lehetett lövöldözni. Mellesleg azóta sem akadt túl sok követője, hiszen a jól belátható, mindenféle ködösítéstől mentes terep még manapság is kisebb technikai bravúrnak számít. Három évvel ezelőtt, amikor még a 3D-s kártyákat még csak hírből ismertük, még inkább az volt. Ráadásul a szépen textúrázott bányavárosokat roppant sebesen rajzolta ki a gép, és meglepő módon még csak képfrissítési problémák sem voltak. Szó szerint csodát vittek véghez az alkotók.

A folytatás

Amikor hallottam, hogy készül a folytatás, reméltem, hogy a csodát most megismétlik. A tény, hogy maximálisan elégedett vagyok a folytatással, tulajdonképpen már minősíti is a végeredményt. Nagyon hálásak lehetünk, hogy a játékot elsősorban Dreamcastra fejlesztették, mert a Sega-féle 128 bites konzol kifejezetten a gyönyörű textúráiról híres. Talán még a Quake III sem dolgozik olyan rengeteg textúrával, mint ez a játék. Azért pedig külön hálásak lehetünk, hogy nem csak egy "emulált" Dreamcasverziót kapunk. Az engine ezúttal is nagyon korrektül meg van írva, úgyhogy bár monumentális a grafika, mégis szélsebesen kezeli a játék.

Miután a képregény végiglapozódott, és a rajzolt figurák átmosódnak 3D-be, az elején nagyon úgy tűnik, hogy minden maradt a régi. Kurt egy sajátos műugrást hajt végre a bázis egyik zsilipjétől, majd miután kikerülgettük a bányatelep lézereit és célkövetős rakétáit, szilárd talajt érezvén a lábunk alatt – a doki egy rövid oktatását követően – a régi fegyvereinket a már ismert metódusokkal vethetjük be. Egyrészt van a géppuskánk, amibe néhol erősebb lőszert találhatunk, másrészt a Space-szel felcsatolhatjuk a fegyvert a sisakunkra, mire "belső nézetből" mesterlövészkedhetünk. Amikor a mesterlövész nézetében vagyunk, a távcső válik aktívvá, tehát mozogni nem lehet, csak oldalazva menekülhetünk el az ellenség lövései elől. Rögtön hozzáteszem: ez utóbbi nagyon fontos! Csakúgy mint a géppuskához, ehhez a fegyverhez is felszedhető más lőszer is. Hogy milyen muníció található a terepen, az egyben a követendő stratégiára is utal. Ha például az ívelhető, ún. "mortar" lövedékkel találkozunk, azt valahova be kell pottyantanunk, s úgy robbanthatunk. Igaz, hogy robbantáshoz felvehetünk kézigránátokat is, de ezzel a speckó lövedékkel sokkal távolabbra lehet potyogtatni. Egy másik lehetőség, ha pattogó lövedékre bukkanunk: ez esetben falak mögé lőhetünk be pon-tosan – mintegy mandinerre játszva.



Jó kis tűzijáték – kár, hogy a végén engem is magával sodort

Az ajtók nyitásához vibráló kék labdákat kell eltalálnunk – illetve ugyanilyeneket kell becéloznunk a ventilátoroknál is. Szó szerint labdákat, mert néhol még pattognak is. Az ilyen részek aztán igazán idegesítők, hiszen csak a mesterlövészpuskával aktiválhatjuk őket. Ha valaki nem ismerné az előző részt: a felfelé fúvó ventilátorokkal repülni tudunk. Az ejtőernyőnket kitárva (duplán kell ugrani) mintegy liftként használhatjuk őket.

Ahogy az már egy akciójátéknál ildomos, a lőfegyvereken kívül vannak még egyéb tárgyak is. A már említett kézigránátokon kívül találhatunk például figyelemelterelő bábut: az ostoba idegeneket könnyű megtéveszteni ilyesmivel. Vagy az álcázó berendezés is roppant hasznos, mellyel teljesen láthatatlanná válhatunk. Persze az ilyen jópofaságok csak ideiglenesen működnek – sajnos.

Kurtot irányítva tehát eleinte úgy tűnik, a játék teljes mértékben az MDK1 által bejárt úton halad tovább. (Leszámítva, hogy az egérrel célzunk, mely amúgy feltétlenül előnyére vált a játéknak! Az irányítás minden Quake-rajongónak ideális.) Az első pálya végén azonban meglepő fordulat következik. Hiába lőjük ki, majd semmisítjük meg a bányatelep irányítóját, hősünk alulmarad a küzdelemben. Amikor épp a dokival próbál kapcsolatba lépni, egy óriási kéz bukkan fel mögötte, mely úgy pöcköli el őt, mintha csak egy cigarettacsikk volna.

Miután a szuperhős ilyetén mód fogságba esik, Doktor Hawkins kénytelen bevetni a "tartalékot": Max-et. A hatlábú kutya ezúttal nem csupán egy epizódszereplő! Neki kell Kurt helyett áthajóznia abba az idegen hajóba, ami időközben megzavarja a rádióadást. Max első pályája egy rendhagyó dologgal kezdődik: mivel a doki elveszti az irányítást a rakétája fölött, magának kell átirányítania egy aszteroida mezőn – pontosabban nekünk. Max végül nagyon hatásos "belépővel" landol az idegenek hajóján, s az általa leszállópályának kinevezett részen rögtön le is vadászik néhány csúcsfejet. A mulatságos közjáték után a doki rádión ismerteti a kutya irányításának az alapfogásait, amire nem árt odafigyelni. Max szereplése ugyanis nem csupán egy hangulati adalék: a hat lábának köszönhetően teljesen más taktikát kell vele követni, mint Kurttal. Max az abszolút tűzerőt képviseli: amikor mind a négy mancsában egy UZI-t tart, nincs az a hadsereg, ami megállítaná. Kár, hogy az extra fegyverekben – legyen szó géppisztolyról, shotgunról, lézerstukkerről vagy rakétavetőről – véges a muníció, s amúgy csupán egy nehézkesen utántöltő pisztollyal rendelkezünk. Maxszel kell a legkevesebbet gondolkodni: ha problémába ütközünk, mindig ott a szükséges eszköz a kezünkben: a fegyverünk. Nem találunk kiutat? Hát szét kell lőni valamelyik ajtót, vagy ha azt nem lehet, akkor egy szellőző rácsot. Minthogy neki nincs "munkaruhája", ejtőernyője sincs. Igaz, repülni azért mégis csak tudunk, mert viszont ő felszedhet néha egy Jetpacket. A jetpack ugyan nagyon hamar kimerül, de ahol szükség van rá, ott általában töltőállomás is van. A "benzinkutak" bugyborékoló tartályok formájában mutatkoznak, s elég csak a közelükbe menni, Max mindjárt tankolni kezd.

Hogy ne legyen elég a jóból, Shwang – merthogy így hívják az óriási kéz tulajdonosát – végül Maxet is elkapja, úgyhogy még maga a doki is kénytelen kivenni a részét a kalandból.

Rokon lelkek

Shadowman

A horrorisztikus hangvételű Shadowmanben szép nagy terepeket járhatunk be, és sokat kell gyilkolnunk, de – csakúgy mint az MDK 2-ben – nem ez utóbbin van a hangsúly. A játék egy komolyabb darab, főként a nagyságát tekintve. (ld. 576 '99/10 – 92%)

Rayman 2

A Rayman 2 inkább a szépségével áll közel az MDK2-höz, mintsem a témájával, hiszen egy mesevilágba kalauzolja a játékost. A meghatározhatatlan fajú Raymannel hasonlóan sokat kell mászkálni és ugrabugrálni. (ld. 576 '99/11 – 96%)

Számomra a szürke eminenciás előlépése okozta a legnagyobb örömöt, mert az ő pályái talán a legmulatságosabbak. A dolog arról szól, hogy tudós barátunk alapvetően pacifista beállítottságú, úgyhogy amikor megtámadják a hajóját, ott áll üres kézzel a betolakodókkal szemben. Csupán egy rövid "katonai kiképzésre" van idő, ami úgy fest, hogy a hajó konyhájában termünk, s magunkhoz vehetjük félelmetes fegyverünket: a kenyérpirítót, és a hozzá dukáló muníciót. A doki irányítása a legbonyolultabb, hiszen vele komoly intellektuális munkát kell végeznünk. Feltalálni, illetve összeszerelni dolgokat úgy tudunk, ha társítjuk a jobb és a bal kezünkben lévő tárgyakat. Ebből kifolyólag két tárgylista van, melyeken le/fel lépkedhetünk, s külön gomb tartozik a jobb és a bal kézhez – a kiválasztott tárgyaknál karok jelennek meg. Ha a két tárgy "összeillik" egymással, vagy legalábbis valami értelmeset alkotnak, a doki a tűzgomb lenyomását követően cselekszik: a sütőt és a kenyeret társítva így készíthetünk például pirítóst. Külön felhívnám a figyelmet, hogy néha külön kell használni a tárgyakat. Olyankor a kiválasztás gombját még egyszer meg kell nyomni a tárgyon - például így ehetjük meg az elkészült pirítóst.



Kár, hogy a pirítós nem ad energiát... Ha betérünk a hallba, arra is rájöhetünk, hogy a forró pirítós még csak az ellenségben sem tesz kárt. Akkor mire használható? Erről majd később. Előbb valami mást kell feltalálni. A legnagyszerűbben talán a klotyón lehet elmélkedni, ezért be is irányozzuk a mosdót. Hősünk könnyít magán, méghozzá elég rendesen: néhány cső kiszakad a falból, és a kézszárító is leesik. És ekkor jön az isteni szikra: a csövekből és kézszárítóból egy ventilátort rakni össze. Már csak ragasztószalag kell hozzá, amit a hídon meg is találunk, és mehetünk kifúvatni az idegeneket. A hallban aztán úgy kell fújni az idegeneket, hogy megetessük a húsevő növényünket. A kiadós ebédet a kedvenc még meg is hálálja, s feltölti plutóniummal a pirítónkat. Ezzel pedig már valóban egy komoly fegyver van a kezünkben – hát erre jó a pirítós...


Indulhat az előadás: egy lépés jobbra, kettő balra...

Igen szórakoztató

A dokival már inkább kalandjátékhoz áll közel a cselekmény, ezért áll ő a legközelebb a szívemhez. Logikus módon ő az akcióhoz abszolúte béna, még arra is képtelen, hogy felhúzza magát a falakon. Amennyiben esetenként mégis muszáj akcióhőssé válnia, hát akkor Dr. "Jekyll" Hawkinsnak át kell vedlenie Mr. Hyde-dá. A folyamathoz csupán egy kis plutónium-koktélra van

szükség: felhörpintve néhány másodpercig egy igazi szörnyeteggé válhat. Érdekes módon az MDK 2-t már nem a Shiny fejlesztette, ami főként azért lepett meg, mert nem csak a játékmenet mutat nagy fejlődést, de a sztorit tarkító ökörségek is jócskán felülmúlják az elődöt. Képzeljük el a következő helyzetet: a doki hatalmasat röttyint a mellékhelyiségben, ami szemlátomást fontos mozzanata a kalandnak, hiszen – mint már említettem – ennek révén néhány fontos eszközzel gazdagodunk. Szépen mennénk is velük az utunkra, ám a mosdó ajtaja zárva marad. A számítógép megszólal a tőle megszokott kimért hangon:

-Nem felejtett el valamit, doktor?

Hősünk gondolkodóba esik:

- Hm. Felhúztam a zipzárat, nemde?

- Mossa meg a kezét, doktor! – hangzik a válasz...

De már csak a doki fegyvere is észveszejtő. Az atomizált pirítósba többféle lőszer tárazható: a baguetteeket rakétává minősíthetjük át, a cipókat pedig aknaként hasznosíthatjuk. És a hülyeségek a "komolyabb" szereplőknél is folytatódnak. Egy ízben Kurttal egy kivilágított színpadra tévedünk, s a közönség unszol: "Táncolj!" Nincs mit tenni: ide-oda kell rakosgatnunk a lábunkat a zenére, hogy a szörnyetegek végül megunják a műsort, és leugráljanak a karzatról...

A szereposztás

A játék összesen 10 jókora szintből áll. Az elsőn még hamar végigrohanhatunk, de a későbbiekben már minden körzetben – amiből általában úgy 10 van helyszínenként – meg kell szenvednünk. A Bioware a lehető legjobban folytatta a Shiny által megkezdett vonalat: a jót megtartotta a régi játékból, de nem erőltette túlságosan. Legutóbb egy kissé egyformák voltak a küldetések, ellenben most minden szint tartogat valami újat – elvégre még a szereplők is változnak. Kurtnál van ugyebár a labdalövészet kombinálva a ventilátorokkal, Max-szel a mindent szétlőni taktika némi Jetpack-ezéssel kiegészülve, és végül a dokinál pedig a feltalálós móka. Arról meg még nem is szóltam, hogy rövid időre még Dr. Hawkins díszhalát is irányítanunk kell... Extra élvezet, hogy az utolsó pályán magunk választhatjuk meg, hogy kinek a szerepében kívánunk a végjátékban részt venni, s ennek megfelelően alakulnak majd az MDK2 képregény utolsó képkockái.


Semmi gáz, nálam van már a szigszalag!

Amúgy már csak az is jópofa, hogy a bonuszok is szereplőnként mások. Kurt, ahogy megszokhattuk egy kis kajával tudja visszaállítani az erejét, a robotkutyába elemek valók, míg Dr. Hawkins üdítőitallal tudja felfrissíteni magát – a doki mellesleg tartalékolhatja a frissítőt.

Az ellenségek formatervezése sem mindennapi, és nem csak a főellenségeké. A régi ellenfelek ellen a régi taktika ajánlott: ha sokan vannak, először mindig a gócpontot, vagyis a fészket kell felszámolni. Az újfajta idegenekhez viszont újfajta viselkedési formulák tartoznak, és ez kihatással van az ellenük bevetendő taktikára. A nagy hústornyok például célkövetős sugarakkal lődöznek, úgyhogy vagy folyamatosan oldalaznunk kell, vagy – és ez a biztonságosabb – fedezék mögül kell kilövöldöznünk. A legkellemetlenebbek a gruntok. Ezekről a szkafanderes lényekről azt kell tudni, hogy sérthetetlenek: ha le is lőjük őket, egy idő után feltámadnak. Csupán egy hathatós módszer van ellenük: ha szétlőjük a szkafanderük sisakját, mert az atmoszféra roppant kellemetlen hatással van rájuk. Ehhez viszont mesterlövész módba kell kapcsolnunk, s így nehéz eltalálni a rohangászó alakokat. Az pedig már végképp nagy kiszúrás, amikor ezek a szörnyek még álcázást is használnak.

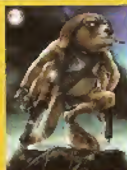
Művészi kivitelezés

Az MDK 2-ben nagyon tudtam értékelni, hogy nem egy nehéz játék. Nem az állandó meghalásokkal, hanem a megoldások keresésével töltjük az időnket – persze aki akarja, az felfokozhatja a nehézségi szintet. Ez egyébként a Dreamcast verziónál nem így van: ott egy nehézségi szint van, és az ráadásul elég kemény. A PC-s változat annyiban is jobb a konzolos verziónál, hogy bárhol lehet menteni (a memóriakártya tárkapacitása miatt Dreamcaston zónánként ment a program).

Végül is a PC-s MDK 2 – néhány kevésbé tetszetős árnyékeffektust leszámítva – teljesen azonos a konzolossal, s azt mindkettőről el lehet mondani, hogy rendkívül művészi alkotás. A grafikai engine nem csak hogy rengeteg textúrát kezel, de az is jelentős érdeme, hogy menet közben is változhat a terep. Kurt az egyik pályán követi Shwangot a saját bolygójára is, ahol nem csak hogy egy forgalmas városban gyönyörködhetünk, de Shwang hajója folyamatosan azon mesterkedik, hogy kirobbantsa alólunk a gyalogutat. A művészi kivitelezés továbbá az audiora is igaz. A zenék úgy változnak, ahogy sűrűsödik az akció – vagy ha a zajokra kell figyelni, hát teljesen abba is marad. Summa summarum szép, jó és izgalmas játék az MDK 2, és ennél több dicséret talán nem is kell neki.

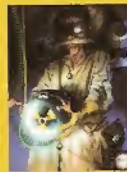
V.Z.

M(ax).D(oc).K(urt).



Max

Max, a mogorva hatlábú kutya Dr. Hawkins különleges teremtménye. A doki unatkozott az űrben, s ezért fabrikálta magának a háziállatot. Eredetileg nagyon kedves, sőt félénk eb volt, de amikor látta, hogy az "örvénylovasok" miként pusztítják el a Földet, egy sajátos vagány stílust erőltetett magára. Max egyedülálló tulajdonsága, hogy egyszerre négy fegyverrel tud tüzelni, na és egy kutyától az is elég meglepő szokás, hogy rászokott a szivarozásra. Új image-éhez szorosan hozzá tartozik a füstölgő havannai.



Dr. Fluke Hawkins

Dr. Hawkins az atomkor legnagyobb feltalálója – csak az a baj, hogy ezt rajta kívül senki sem veszi észre. Mellőzöttségében elkeseredett tettre szánta magát: egy űrbázisba költözött, s úgy határozott, addig nem jön le onnan, míg nem alkotott valami igazán nagyot. A csillagrendszereket átszelő örvények felfedezése, melyeken pillanatok alatt fényéveket lehet utazni, úgy tűnt, meghozza számára az elismerést. A felfedezés körüli ováció azonban elmaradt, lévén hogy az örvényeken keresztül ünneprontó idegenek érkeztek.



Kurt Hectic

Kurt ugyebár a régi főhős az első részből. Ő az, aki szerencsétlenségére a "Jim Dandy" egyfős legénységét alkotja, úgyhogy mint mindenes, kénytelen volt a kapitány parancsának eleget tenni: felöltötte a szuperhős jelmezt és szembeszállt az "örvénylovas" idegenekkel. (Sok választása nem volt, mert Max-nek túl sok lába volt a ruhához, a doki pedig allergiás a műgumira.) Kurtnak két "ütőkártyája" van: a dupla funkciós fegyvere, amit mesterlövészpuskaként is használhat, és a különleges ejtőernyője a magasságok leküzdéséhez.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A nagyszerű előd még nagyszerűbb utóda

végítélet

94%

DEUS EX

★ Én, az isten...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.deusex.com
Minimum konfig: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 333, 128MB RAM
3D gyorsító*: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

Van-e olyan ember közöttünk, aki ne szeretett volna csak egyszer kibújni a saját bőréből, és valaki más személy testében eltölteni egy kis időt. Azoknak, akiknek volt szerencséje kipróbálni annak idején a Blade Runnert, azt hiszem egy korszakalkotó élményben lehetett része. Képzeljétek el, milyen lehet az, amikor fogunk egy kis Blade Runnert, aztán ebbe belekeverünk egy kis Syndicate-et, ehhez teszünk egy kis System Shock-ot és Thief-et, majd az ebből kialakult masszába belecsöppenve, ott is találjuk magunkat a Deus Ex kissé sötét, kissé cyber világában. A számítógépes játékok ezen válfaját, amit a Deus-Ex hivatott képviselni, én valamikor még a nyolcvanas évek végén a Syndicate és a Syndicate Wars játékoknál kezdtem el megszeretni. Sosem felejtem el azokat a túlfűtött téli estéket, amikor a barátaimmal, az akkor még nagy befutónak számító Amiga előtt ülve, éjszakákon át faltuk a Bullfrog csodálatos programjának (Syndicate) küldetéseit. Erre aztán a jóval később, már PC-n, Westwood-os kivitelben megjelenő, Blade Runner varázslatos hangulata tette fel a koronát. A Deus-Ex egy igazi gyöngyszemmé válhat a cyberakció kedvelőinek körében. Végre megint elmerülhetünk a titkos-ügynökök nem éppen hétköznapi, és akciómentes életében, miközben megannyi akció és végrehajtandó feladat mellett, komoly mennyiségű izgalomban is részünk lesz. Ez a program hihetetlenül jól ötvözi az FPS-ek akcióját az RPG-vel, és a kalandjátékok összes izgalmával.



A program, a nem túl távoli jövőben játszódik. JC Denton a UNATCO



Hopsz, bocsánat, nem akartam nagyot ütni...:-))

különleges ügynökének személyében kell különböző feladatokat végrehajtanunk, miközben végigjárhatjuk, New York, Párizs, na és persze a cyber környezetbe remekül illeszkedő Hong-Kong utcáit. A grafikáról, a már ismert Unreal eléggé feltupírozott engine-je gondoskodik majd. A zenét ugyanaz az Alexander Brandon, és Michael van Den Bos követte el, akik annak idején az Unreal szuper muzsikáját írták. Sajnos a történetről nem tudok túl sokat leírni, merthogy arról még nem adtak ki bővebb információt. Nagyszerű, a saját engine-nel renderelt filmszerű jelenetek vannak a játékban, profi színészek hangjával aláfestve. Jónéhány helyen van választási lehetőségünk, ezzel is fokozva a kalandjáték jelleget. Néhol mi választhatjuk meg a felszerelésünket, sőt még a küldetést, és annak jellegét is. Máshol nekünk kell majd választanunk a különböző lehetőségek közül, és így akár el is ágazhat majd a történet. Több száz NPC, és megszámlálhatatlan mennyiségű járókelő színesíti a történetet, éppen ezért ajánlott hozzá egy jó 3d gyorsító.

A változatos játék, számtalan újdonsággal van megtűzdelve. Emberünk az RPG szabályainak megfelelően a nulláról indul, amihez képest, tizenegy különféle kategóriában tudunk fejlődni. Kategóriánként négy szintet érhetünk el, úgy, mint: az (alap) képzetlen, képzett, jólképzett, és mesterszintű. Minden küldetés közben (attól függően, hogy milyen gyorsan és hatásosan oldjuk meg a feladatokat), kapunk x mennyiségű úgynevezett "skill" pontot, amit eme tizenegy kategórián belül lehet majd felosztani a fegyverkezeléstől, a különböző elektronikai berendezések használatán át, egészen a belénk épített mütyürök minél megfelelőbb alkalmazásáig. Igen, természetesen vannak implantok is az ügynökökben úgy, mint az automatikus barát-ellenség felismerő rendszer, szervomotorok a karokban és a lábakban, na és persze speciális testpáncélzatok, éjjellátó berendezések stb,stb... Természetesen ezekkel a játék elején még nem rendelkezünk, csak a fejlődésünkkel együtt fogjuk megkapni az idők folyamán. Képzettségünk különböző szakaszaiban az alapszinttől egészen a mesterszintig lehetőségünk van a legteljesebb szintű karakterformálásra. Elektronikai alapszinten csak a terminálokon való hír, és hirdetésolvasást tudja az ügynökünk, míg képzetten már a kisebb komputerek, és biztonsági konzolok feltörése fog olajozottabban menni. Ekkor, ha még a kódot és a belépő jelszót sem tudjuk, lehetőség van az "icebreaker" (jég-törő) használatára, amely nem más, mint egy kis elektomos számítógép hackelő szerkezet. Persze ezeket csak alapszinten érdemes majd használni, mert itt, ha sikerül is betörnünk, akkor egy kis számláló mutatja majd az időt, ami a rendszernek ahhoz kell, hogy felfedezzen. Ilyenkor, aztán ha nem lépünk ki időben, bizony nagy meglepetésben lesz részünk. Ha elérjük a jólképzett szintet, már képesek leszünk a biztonsági ajtók kódjainak feltörésére, vagy a kamerák teljes kikapcsolására, de akár a kisebb biztonsági rendszerek teljes hatástalanítására is. Mesterszintű tudással bármilyen számítógéprendszert meghackelhetünk, amely brutális orrfricskát jelenthet ellenfeleinket, amikor ellenük fordítjuk mondjuk az automata ágyúkat. Nagyszerű látvány, amint a kamerákon át figyeljük az őrök közeledését, majd a megfelelő pillanatban, mint valami távirányítású géppuskát használva, az automata ágyúk mindenkit a másvilágra kényszerítenek a folyosón. Emberünk testi életenergiáján kívül még biotech energiával is rendelkezik,



Hát ilyen egy jó ügynök hátizsákja belülről!

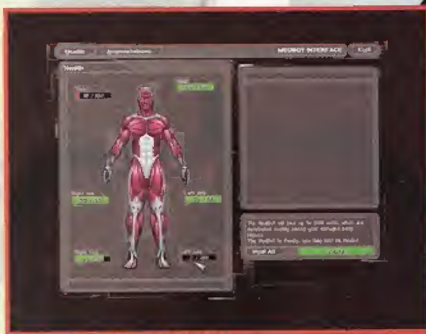
amely a testünk implantjainak működését hivatott ellátni. Ha sérülünk, ugyanúgy szükségünk lesz majd ennek is a feltöltésére, különben a berendezések nem fognak működni. Előfordulhat, hogy egy alkalmatlan pillanatban nem leszünk képesek kezünk remegése miatt pontosan célozni, vagy éppen egy sötét szobában éjjellátó szemünket használva meglelni a villanykapcsolót. Testi, és bioenergiánkat a néhol fellelhető medibotok és repairbotok mellett az energiaitalok, és medipackok felhasználásával tölthetjük. Ugyanezek a medibotok azok, akik a különböző testi implantokkal majd felszerelnek minket. Ezek az implantok is fejleszthetőek lesznek négy lépésben, az alaptól egészen a félkiborg szintig. A különböző képességek megtanulására igen nagy szükségünk lesz majd a játék folyamán. Egy ajtót kinyitásához például, háromféleképpen is hozzáláthatunk. Használhatunk nanotechnológiás kulcsot, amely a zár atomjaiba beépülve, és azokat átren-



Rajtam nem lehet kifogni (lásd: alcím)

dezve képes azt kinyitni. Vagy ugyanezt megtehetjük a multitool-ok segítségével, amelyek elektomágneses rezonancia, és speciális frekvenciamoduláció segítségével képesek a nem különösebben bonyolult elektronikai berendezések (lásd: biztonsági ajtók, kódokkal hatástalanítható kamerák, automata ágyúk) működését befolyásolni, hatástalanítani. Na és persze használhatjuk a jó öreg álkulcsok cyber verzióját is. Ezek használatának megtanulásához, eltérő szintű mechanikai, elektronikai, és ügyességi szintekre lesz majd szükségünk. Minél előrébb halad a játék, annál bonyolultabb zárakkal, kódrendszerekkel gyűlhet meg a bajunk. Nem csak az akcióról szól a Deus-Ex, hiszen logikai és ügyességi feladatok tömkelegében volt részem már a tesztverzióban is. Fegyvereink skálája elképesztő mértékű. Egészen a feszítővastól, az SP20-as plazmapulzáron át, a borspray-ig, minden megtalálható benne. Minden egyes fegyver tuningolható, eltérő mértékekben. A pisztolyt lézeres célzóberendezéstől, egészen a tár nagyságát növelő kiegészítőn át, még akár hosszabb csővel is upgaredelhető, (ezzel a célzási pontosságot növelhetjük). Bioenergiánk mennyisége a kezdetekkor megszabottan száz egység lesz, de ezt is növelhetjük speciális energiacellanövelők segítségével. Persze mindehhez megfelelő szintű technikai tudásnak kell a rendelkezésünkre állnia. A pályákon millió különböző tárgy felvételére van lehetőségünk. Nagyszerűen kitalált például, az energiánk újratöltésére használható apróságok hatásmechanizmusa. Alkoholtartalmú italokkal, mint a bor vagy a cognac, nagyon jól lehet az elvesztett életpontokat tölteni, csak az a baj, hogy néhány másodpercig ezután kótyagos lesz az ügynökünk. A feladataink megoldásához jó néhány helyen szükség lesz majd azokra a tárgyakra, amelyeket a pályákon elszórva (vagy elrejtve) gyűjtögethetünk össze. Kódokat kell megtalálnunk, hogy azzal számítógépekbe betörve kinyithassuk a lezárt biztonsági ajtókat, vagy kikapcsolhassuk a minket eláruló biztonsági kamerákat. Meg kell tanulnunk a robbanószerkezetek használatát is. Vannak hagyományos, és mérgező gázokat kibocsátó aknák, TNT, és plasztik robbanószerek, amelyek használatával, esetleges hatástalanításával létfontosságú, hogy tisztában legyünk! Egyes tárgyakat pont úgy gyűjthetünk be, hogy azokat, ellenünk próbálják használni. A játékban található összetett tréning menüben lépésről lépésre megtanítanak minket minden egyes hasznos tudnivalóra, a fegyverforgatástól, egészen a speciális test-test elleni harcig. A leírás elején ugyebár említettem a Thief-et is. Nos ez azért van, mert egy óriási újítása a játéknak, hogy mint a Thief-ben, itt is a lopakodás, és a rejtőzködés mesterének illik lennünk. Ahhoz, hogy a küldetéseinket megfelelően végrehajtsuk, nem szabad rögtön fejjel rohanni a falnak! Nem cél, a teljes élővilág, (egysejtűtől az elefántig) kiirtása. Elég, ha a ládák, és falkiszögellések mögött lopakodva becserkésszük az őröket, - miközben ügyelünk arra, hogy ne csapjunk zajt - majd hátulról egy jólirányzott csapás a feszítővassal, vagy bénítás a sokkolóval, és az őr, máris hang nélkül összecsuklik. De ez még önmagában nem elég, merthogy el is kell tüntetnünk a testeket az útból. Ha ugyanis észreveszik azokat, akkor bizony azonnal a keresésünkre indulnak és bekapcsolják a riasztót is. Nosza, hopp! felkapjuk a vállunkra a "csomagot", és azt egy sötét sarokban, vagy épp egy használaton kívüli irodában felejtve, máris folytathatjuk az utat, a kitűzött célunk felé. Ugyanígy megbújhatunk az árnyékos, rosszul megvilágított helységekben, és folyosókon akár mi is. Ha ügyesen rejtőzködünk, akkor nem fognak észrevenni minket. Nem tudom ki hogyan van vele, de szerintem ez a rejtőzködős dolog megvalósítása egy ízig-vérig FPS játék engine-jében, óriási dolog! A játék során, a gyorsaságunk fejlesztésének is nagy a szerepe. Ezt a kamerák ellen úgy használhatjuk fel, hogy minél rövidebb idő alatt sikerül elosonni előttük, annál kisebb az esély, hogy azok beriasszanak. A felsorolást legalább 10 oldalon át lehetne még folytatni, de nem akarom lelőni a jobbnál jobb poénokat, amikkel a teljes verzióban mindenki szembesülhet. Legyen elég az, hogy amit leírtam, az körülbelül a negyede annak, amit a programban tapasztaltam.





Minden ember rózsaszín...belülről:)

Neked lőtte(m)k!!!

A program hangulata csodálatosan jóra sikerült. Hihetetlenül izgalmas, amikor óvatosan, lopakodva, sarokról sarokra járva keresed az elrejtett kamerákat, vagy robbanószerkezeteket, miközben azon izgulsz, nehogy zajt csapj. Minden árnyékos sarok, minden félhomályos folyosó a barátod, ugyanakkor az ellenséged is. Jómagam négyszer is nekirugaszkodtam a programnak, mert képtelen voltam megunni. Azt hiszem, a Deus-Ex egy korszakalkotó program, főleg úgy, hogy - a hírek szerint, - a Daikatana egy kicsit laposabb lett a vártnál. Nos amennyiben ez igaz, a Deus-Ex egy 100%-os tuti befutó. Engem, mint ez az írásomból is kiérződik talán: rabul ejtett az Ion Storm új üdvöskéje.

Uriel

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

VIGYÁZAT!
Rabul ejt...és nem ereszt el!

végítélet

89%

METAL FATIGUE

★ **Addig üsd a vasat...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Psygnosys
Kiadó: GT Interactive
website: www.metalfatigue.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 233, 32MB RAM
3D gyorsító*: Glide, Open GL, D3D
Multiplayer: LAN, Internet



Csendélet az aszteroidán...

A 23. század küszöbére, az emberiség megfejtette a gyorsabb és könnyebb űrutazás titkát, kifejlesztette a fénysebesség feletti repülést. Kijutottak a világűr olyan mélységeibe, amiről addig csak álmodoztak. Tartottak azonban attól, hogy egy olyan idegen civilizációval találkoznak, amely előttük jár a technológiájával. A jól felszerelt gyors flottáikkal egyik bolygót fedezték fel a másik után, és az egyik galaxisban egy lerombolt civilizációra bukkantak. A bolygó feltérképezése során a hátrahagyott fegyverek és harci gépek vizsgálatából arra a következtetésre jutottak, hogy valamikor itt egy egyenlőtlen, mindent elsöprő háború zajlott. A kutatásokat és az expedíciót három nagy, egymással rivalizáló társaság finanszírozta (Rimtech, MilAgro, Neuropa). Ez a három nagy multinacionális vállalat, a felfedezett új technológia hasznosítására, ipari szövetségre lépett, de mint az előre látható volt, a szövetség nem lett tartós. A felfedezett új technológia adta lehetőségeket egymás ellen



Na, ez lesz az utolsó...

kezdték alkalmazni. Felosztották egymás között a bolygó felszínét, megkezdték az új technológia maradványainak hasznosítását. Az már természetes, hogy egy idő után, egyik vállalat sem elégedett meg a kapott területtel és a már felfedezett technológiai tudásukat felhasználva megkezdték a felkészülést a konkurencia elsöprésére. Megkezdődtek a csapatösszevonások a szektorok határain.....

Számomra úgy tűnik, a "Real Time" stratégák legnagyobb örömére, egy újabb gyöngyszemmel gyarapodhat gyűjteményük. A Psygnosys megpróbál újra betörni a PC-s játékpiacra ezzel a figyelemre méltó RTS játékkal. A Psygnosysról illik tudni, hogy már C-64-re, és Amigára is fejlesztettek, de az utóbbi időben eltolódtak a konzol gépek irányába. A "Metal Fatique" kiadásával egy számukra új területen próbálnak szerencsét, és nagyon valószínű, hogy jó lóra tettek, mert a játék nagy sikerre számíthat a 3D stratégák körében. Talán úgy is fogalmazhatnék, itt az új etalon!

A jól bevált recept a következő Találj ki egy egyszerű történetet, helyezd egy kellően futurisztikus, vagy "fantasy" környezetbe, adj a szereplők kezébe minél többféle és minél pusztítóbb fegyvert, majd tűzd ki célul, egymás totális megsemmisítését. Természetesen, hogy a kor színvonalának megfeleljen, a teljes 3D-s környezet elengedhetetlen! A játék közben tetszőlegesen forgathatunk, nagyíthatunk, kicsinyíthetünk. Nos a "Psygnosys" fejlesztő csapata ennél kicsit még tovább is lépett. Beleadtak apait, anyait, és egy remek hangulatú, kényelmesen játszható RTS-el ajándékoztak meg bennünket. De nem csigázom tovább a kedélyeket, nézzük mi az, amiben több ez a játék, mint az eddig megjelent elődei?

Az irányítás

A játékmenet irányítása és az események követése a játék során mindvégig egyszerű, és pár perc alatt megtanulható. Csupán néhány gombot kell megjegyeznünk, amire a későbbiekben szükségünk lehet. A fő kezelő elem természetesen az egér, ami nem árt, ha görgős /netmause/ hiszen a zoomolást a görgővel, jóval egyszerűbb lesz majd végeznünk. Ezen túl, játék közben az épületeket és az eseményeket 360 fokban körbejárhatjuk, és a nézőpont szögét is állíthatjuk a teljes felülnézettől a körülbelül 60 fokos betekintési szögig. Az egér bal gombját, a már jól megszokott módon az egységek kijelölésére, a jobb gombot pedig, a parancs kiadására használhatjuk. Igazi újdonság, hogy ha a kurzort egy épület vagy egység fölé visszük, azonnal láthatjuk minden tulajdonságát, a sérültségi fokától kezdve az energia felhasználásáig. Az egér nyomva tartott bal gombjával, vagy a shift lenyomásával lehet több egységet kijelölni, és a jobb oldali menüben meg is jelenik a kijelölt csoportban lévő egységek képe. Az egységek mozgása jónak mondható, legtöbbször maguktól is megtalálják a legrövidebb utat, de sajnos néha ha nagyobb terep akadály állja útjukat, hajlamosak megtorpanni. A képernyő jobb vagy bal szélén (ez is beállítható tetszés szerint) lévő kezelőpulton minden szükséges információ a rendelkezésünkre áll. Itt láthatjuk többek között felül az éppen aktuális vagy akár mindhárom szint mini térképét, amelye(ek)n jól láthatók a saját és az ellenség erői. Ha valahol ütközet zajlik, a gép hangosan jelzi, de a minimapon is megjelenik a figyelmeztetés. Szerencsénkre nem fordulhat elő, hogy a hátrahagyott egységeket az ellenség szép csöndben megsemmisíti, és csak a bázis romjait találjuk, mire ismét odavetjük vigyázó tekintetünket. Természetesen, ha egy másik szinten történik mindez, a figyelmeztetést akkor is megkapjuk.

Látvány és hangzásvilág

Mint már említettem, a Metal Fatique teljesen 3D-s, az egységek az épületek és a terep igényesen kidolgozott, a fény-árnyékhatások tökéletesen sikerültek. Igaz hogy a Nap mindig

Rokon lelkek

Earth 2150
Teljes 3D, hasonlóan zoomolható forgatható nézetek. A fő figyelmet a fegyverek és a technika fejlesztése és gyártására kell fordítani. (még nem teszteltük)

Wargames
A háborúhoz 3 dolog kell. Pénz, pénz, és a pénz. Ebben a játékban is egyedül ennek mennyisége szab határt csapatunk nagyságának. Hagyományos gyalogság, harckocsik. ld. 576 '98/5 – 63%)



egy irányból süt, de legalább könnyebb a tájékozódás. A játék során a felbontás 640x480-tól az 1600x1200-as felbontásig állítható, de a játék fejlesztői a legalacsonyabb felbontást ajánlják a menü olvashatósága miatt. A zoomolási lehetőség miatt ez elegendő is, bár én a 800x600-on szerettem tesztelni a programot. Az egységeket talán tervezhették volna nagyobbra is a designerek, mert még a teljes ráközelítésnél sem lehet a részleteiket kivenni. Alapvetően ez mégsem rontja a játék hangulatát, hiszen a fő hangsúlyt, az óriás robotok kapják, amelyek kidolgozottsága, részletessége semmi kívánnivalót nem hagy maga után. A harcok közben látható robbanások effektjei lenyűgöző. A hangulat tökéletes! Egy-egy robotharc már-már élményszámba megy. Szinte érezni lehet, ahogy a föld megremeg az összecsapó tonnák erejétől. Az összecsapások során minden találatot csodálatos effektusok tesznek még hangsúlyosabbá, nem is beszélve a hangokról. Ahogy lépegetnek a robotjaink hallani a fémes csikorgást és a lépteik zaját, a közelharcot vívó robotok csapásainak hangja pedig betölti a teret. A közben hallható zenét is igazán jól eltalálták a fejlesztők. A játék közben, az eseményeket kommentáló gépi szöveget egy kellemes női hangon halljuk, mely tiszta, és tökéletesen érthető. A küldetések elején a feladatunkat egy ablakban láthatjuk, melyet a gép fel is olvassa – akit zavar eme figyelemmegosztás, ezt a funkciót ki is kapcsolhatja.

A játékmenet

A játék legnagyobb újítása abban rejlik, hogy a háború nem csak a föld felszínén, hanem a föld alatt, és az űrben is folyik. Hogy ez hogyan történik, némi magyarázatot igényel. A legtöbb ütközetet természetesen a bolygó felszínén vívják. Érdemes itt felépíteni egy jól működő bázist, ahol fejleszthetjük az egységeket, és ahonnan liftekkel, illetve "outpostokkal" lehet átszállítani őket, - amennyiben szükséges - a különböző szintekre. A bolygót körülvevő kisebb aszteroidákon is lehet persze építkezni, de ide inkább érdemes a napcellákat, és az azokat védő fegyvereket telepíteni, mivel itt működnek csak teljes kapacitással. Energiát a bolygó felszínén is lehet előállítani, ehhez azonban energiabankokat kell építeni. A föld felszíne alá, azért érdemes gyárat telepíteni, mivel itt viszonylag könnyebben el lehet rejteni az ellenség szeme elől, és az itt felépített egységek, remek tartalékot képeznek a későbbiekben. Nem is beszélve a meglepetésről, amit azzal okozhatunk, hogy az ellenség bázisa alá ásunk, liftet építünk, és a liften keresztül az ellenséges bázis közepére irányítjuk a támadó egységeket. A játék során a főszerepet az óriás robotok kapják, amit sajnos csak a föld felszínén használhatunk. Igazi adu ásznak számítanak az építő, úgynevezett "Hover Truck"-ok. Ők építik az épületeket, ők gyűjtik a fémet a bolygó láva tavaiból, (a bolygó felszín alatt is) amit még el sem kell szállítaniuk, mert azonnal rendelkezésünkre áll. A kis mindenesek javítják a sérült egységeket akár harc közben is, csak legyen elegendő fém, és energia. Az igazi poén viszont az, hogy a szétszórt még használható alkatrészeket is visszaszállítják az összeszerelő üzembe. Erre nem csak a saját szétlőtt robotjaink alkatrészei jók, hanem az ellenség robotjainak darabjai is! Azt tudni kell, hogy a játék során a három multinacionális vállalat másmás fegyvereket, pajzsokat használ, és ezek is tetszőlegesen kombinálhatók. Nagy durranás volt, amikor felszedtem az ellenség óriás robotjainak a darabjait, és beépítettem azokat a saját robotjaimba. Csak néztek, amikor a saját fegyverükkel támadtam rájuk. Apropó összeszerelés! Az óriás robotokat három részből lehet összerakni, melyek a következők: a lábak, a törzs, és a jobb-, valamint a balkar. Ezekre a helyekre mindenki a saját igénye szerinti részegységeket szerelheti fel. Tetszés szerint kombinálhatjuk a kü-lönféle karokat, a különféle páncélzatú törzsekkel, és a más-más lábakkal. Az összeállítást mindenki maga döntheti el. Ha olyan robotot akarunk, ami a közelharcban erős, akkor szereljünk rá két fejszét, vagy kardot tartó kezet. Ha azt akarjuk, hogy az ellenséget már messziről meg tudjuk semmisíteni, vagy védettek legyünk a légierő támadásai ellen, akkor rakétás törzset, és lábat szereljünk rá. Az első két küldetést gyakorló küldetésnek lehet tekinteni, mivel itt szinte csak a bolygó felszínét kell megtisztítani. A harmadik küldetéstől viszont nincs időnk pihenésre. A figyelem egy pillanatra sem lankadhat. A játékmenet dinamikus, de még közepes szinten is van esély a győzelemre, ha a megfelelő mennyiségű és felszereltségű sereggel indulunk a harcba. A gép hagy időt a felkészülésre, de arra számítani kell, hogy kisebb erőkkel folyamatosan megpróbálja a figyelmünket lekötni. A játék sebessége összesen 8 fokozatban állítható, a minimumtól a maximumig. Így ha valakinél hirtelen felgyorsulnak az események lassíthatja a sebességet, amíg a különböző helyszíneken kiadja a parancsokat, és ha túl lassúnak találjuk amíg az egységek készülnek tisztességesen fel lehet gyorsítani. Az első dolgunk mindig az legyen, hogy a kezdésnek rendelkezésére álló fém mennyiségből legalább három óriás robotot összeszereljünk. Az általában elegendő a bázis védelmére, amíg felépítjük az összes szükséges épületet és meg nem találjuk az első láva tavat ahonnan megkezdhetjük a fém utánpótlást. Az elején építsünk minél több "Hover Truck"-ot, hogy gyorsabban tudjuk a gyártás során elhasznált fémet pótolni. A tankok a tüzérség és a rakétás egységek mindvégig csak a kísérő és kiegészítő szerepet kapják a játékban. Inkább a bázis védelmére, kisebb egységek támadásának a visszaverésére használhatók. Az igazi erőt az óriás robotok jelentik. Kétthárom csapással ízekre kapnak bármilyen tankot vagy rakétavetőt. Természetesen az ellenség is ilyen óriás robotokkal fogja képviseltetni a fő erejét és ezekkel fog lerohanni bennünket. Látszik hogy a fiúk néhány ötletet átvettek a korábban megjelent C&C sorozatból, ugyanakkor tovább is léptek. Itt is tudunk a bázis köré védő épületeket építeni és különféle tornyot építeni rájuk (ágyú, lézer, rakéta) de ezek a tornyok már a helyüket is tudják változtatni. A későbbiekben aztán már megjelennek a legkorszerűbb fegyverek is. A neutron bombával például elpusztíthatjuk az ellenség bázisán az élőerőt és az így felszabaduló robotot elfoglalva a saját embereinkkel a saját készítőjük ellen fordíthatjuk őket. Megjelenik a légierő is amely könnyedén végez bármelyik óriás robottal hacsak az nincs felszerelve légvédelmi rakétákkal. A játék során tehát érdemes folyamatosan követni felfedezéseket, és mindig a legerősebb és minél változatosabb fegyverekkel felszerelni a robotjainkat. A küldetések fokozatosan egyre nehezebbek lesznek. Folyamatosan jelennek meg az új épületek és az új fegyverek. Ez arra is jó, hogy legalább van időnk megismerni a használatukat. A játék mindvégig szórakoztató, élvezetes a gép ellen is játszani, de az igazi élvezetet az Interneten, vagy hálóba kötött gépen találjuk. Az előbbit tekintve valószínű még várni kell néhány hetet, mivel a telepítés során bár felkerül a link az Mplayer szerverre, de ott a Metal Fatique még nem szerepel a futó játékok között.

Stratégák harcra fel, ha nekifogtok nem fogjátok tudni abbahagyni, ezt garantálhatom.

Clemi


Egységben az erő!


Nicsak, mit találtunk a felszín alatt!

külcsín/belbecs

- LÁTVÁNYOSSÁG
- JÁTSZHATÓSÁG
- SZAVATOSSÁG
- ZENEBONA

summa summarum

Az új etalon a real-time stratégiák piacán?

végítélet

90%

EARTH 2150

★ Egy új Föld ébredése...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Topware
Kiadó: SSI
website: www.mattelsupport.com
Minimum konfig: P-II233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II400, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: LAN, Internet

Hát itt a második rész, mondogattam magamban, miközben installáltam az Earth 2150-et. A dobozon olvasható felirat felkeltette az érdeklődésemet, amely a következő volt: forradalmian új 3D engine, amely valósidejű fényeket és ködöt, ezenkívül valósidejű terep deformációt is megvalósít. További újdonság a nem-lineáris játékmenet. Az egységek felszerelhetők védekező, vagy támadó fegyverzettel. Valós idejű éjjel-nappal váltakozás, és időjárás bővíti a palettát.

Hmmm.. Ilyen extrák eddig tényleg nem voltak, főleg nem a műfajt teremtő C&C-ben, és a Red Alertben (akkoriban ezt még a hardver nem tette lehetővé.) A legérdekesebb dolog a játék kiadója az SSI, aki eddig nem sok realtime stratégiai játékot publikált. Vicces, hogy a Mattel, a Barby-baba gyártója is részt vett a kiadásban. Talán Ken, Barby kedvese volt a Q.A. menedzser ? Sajnos nem! Az SSI-t felvásárolta a Mattel.

A történet

2002-ben a space research corporation, névszerint a LUNAR CORPORATION megalakul. A vállalat meg akarja mutatni az embereknek, az űrutazásban rejlő dicsőséget, miközben agylépésekben fedezik fel, a világűr eddig ismeretlen területeit. A nagy krízis idején, amely időszak 2012 és 2014 közé esett, a Lunar Corporation egybeolvadt a régi NASA rendszerrel. Ennek következtében megszerezték az összes jogot, az eddigi űrtechnológiával kapcsolatos szabadalomra.

2034-ben a cég befejezte az első Föld körüli pályán keringő űrvárost, amelyet Orbital City 1 névre kereszteltek el. A gazdasági és politikai káosz elől a cég dolgozói, és azok családtagjai, a biztonságot és védelmet nyújtó Orbital City-be menekültek. Ebben a szituációban a Föld egyre jobban közelített a totális összeomlás felé. A populáció az Orbital City 1-en olyan méreteket öltött, amely elkerülhetetlenné tette egy másik űrváros építését. Az építkezés 2036-ban indult, de sohasem fejeződött be, mert 2037-ben felépült az első állandó település a Holdon. 2084-ben, amikor a Nagy Háború kitört a Földön, az Orbital 1 összes lakóját evakuálták az újonnan elkészült holdbázisra, amely a LUNA 1 nevet viselte. Később, a Lunar Corporation megszakította kötelékeit a Földdel, és ettől az időponttól kezdve külön, független utakon haladt tovább. A második Orbital City, amely a LUNA 2 nevet kapta csak néhány év múlva készült el.


Egyedül a sötétben...

Az következő háborús évek után, a Föld már romokban hevert. Minden kormányzati és energiaipari központ működésképtelenné vált, a Föld pedig a teljes anarchia felé sodródott. A régi rendet visszaállítani akaró kezdeményezések, csak néhány év multán indultak meg Amerikában. Ott 12 előző állam, egy új szervezetben rendeződött ujjá, melynek neve United Civilized States (**UCS**). Kelet Európában és Ázsiában a Khan klán megbízottjai belekezdtek a saját dinasztiájuk kiépítésébe. Az erős klánnak, megkaparintották a Post-Szovjet nukleáris fegyverarzenált, amely elég fenyegetést jelentett a környező szomszédok, sőt az egész földi világ felé. Az új város, melynek neve Eurasian Dynasty (**ED**) hamar készen állt arra, hogy hadat üzenjen, a rivalizáló hóditok felé. Mind az ED, mind az UCS igyekezett mihamarabb kiterjeszteni és megszilárdítani tartományait. 2120-tól minden egergiamezőt a két birodalom uralt, de a nagyfokú területi terjeszkedés miatt az energiahordozók egyenetlen eloszlása, mindkét birodalomban energia-éhséget okozott, és ez lett a kiváltó oka, a 2147-ben kitört háborúnak. A totális katasztrófa közeledtét már 2150-ben megjósolták a Lunar Corporation munkatársai. Kiszámolták, hogy a következő pár évben, a Nap-Föld távolság 17%-os változást fog mutatni, amely komoly gravitációs anomáliákat fog okozni. A Fölkéreg felszakad, és a katasztrófák következtében minden életforma elpusztul a bolygón. Az egyetlen remény a Föld tömegének csökkentése lenne, de az összes tudós, a különféle hadigépezetek fejlesztésével volt elfoglalva az utóbbi években. Még az űrrepülés is perifériára szorult, az elhanyagolt tudományos területek közé tartozott.

Egyre világosabbá vált, hogy a kiút - az egyetlen lehetőség a túlélésre, ha elhagyják a Földet, és a Marsra telepítik át a populációt. Eközben a Lunar Corporation, mivel érdekelt volt a Földön található ásványi anyagok kibányászásában, harmadik félként beszállt a háborúzó nagyhatalmak közé.

Foglaljuk akkor most össze, a történet szereplőiről rendelkezésünkre álló ismereteket!

Lunar Corporation

Mamutvállalat, amely a NASA-t is beolvasztotta, és így annak összes szabadalmához hozzájutott. Az első orbitális város, az Orbital City 1 megalkotója.

United Civilized Stated (UCS)

Az UCS területe nagyjából a teljes Észak- és Dél Amerikai területre tehető. Ugyanakkor Nyugat Európa, és Dél Afrika az UCS teljes kontrollja alá tartoztak a háború ideje alatt, később 2146-ban ezeket a gyarmatokat elvesztették, és mindmáig nem sikerült visszaszerezni őket. Az UCS-nél a "káosz teória" irányít mindent. Náluk minden a véletlenen múlik. Életüket csak a testi élvezeteket hajszoló cselekedeteik töltik ki. Minden jelentősebb munkát robotok végeznek. A kormány tagjait véletlenszerűen, egy számítógép sorsolja ki.

Eurasian Dynasty (ED)

Az ED erősen központosított entitás, amely a Kelet Európai és Ázsiai gyarmatokon uralkodik, már generációk óta. A jelenlegi diktátor, aki a háború elindítójának is vallhatja magát, Tiao Thi Zhe Khan a Khan dinasztiából. Az Ő uralkodása során érte el a legnagyobb mértéket a környezetszennyezés. Yong Shi Khan elrendelte annak a technológiának a kifejlesztését, amellyel az emberi testrészek mechanikai alkatrésszel helyettesíthetők. Az alapötletet a populáció növekedésének szabályozása adta. Ezeket a "Cyborgizáló" műveleteket Klónozó központokban végezték. Ez az ördögi terv és megvalósítása még 14 évig volt jelen, amelynek a 2146-os lázadás vetett véget.

Ezután a lázadók bezárták a Klónozó központokat, és visszatértek a "közönséges" (és sokkal élvezetesebb) szaporodási formához.

A játék felülete

Az intro már első látásra sokat sejtet, még ha Bink-es lejátszója is van a programnak. A minősége önmagáért beszél, a kiváló fókuszmunka, a nem fixált kameraállások nagyon élethűvé teszik a látottakat. A történet nagyon érdekes: van ugye kettő szembenálló, és egy kevésbé kompetens fél. Mindenkinek az a célja, hogy minél előbb elhagyja az ökológiai katasztrófával fenyegető Földet. A játékban részévé válhatunk a három egyesülés valamelyikének, melyek (csak emlékeztetőül) a Lunar Corporation, az UCS, és az ED. Választhatunk Single Player, Multiplayer, amelyet IPX/SPX és TCP/IP protokollon keresztül játszhatunk, tehát a jó öreg nullmodem kábel, most a polcon marad. A harmadik opció a Skirmish, ahol külön, mindféle paramétert beállítva csaphatunk össze a számítógéppel. Bármelyik kampány elindítása után részt vehetünk egy kis interaktív oktatásban (Tutorial gomb), ahol az alapvető építési és mozgatási


Adjunk a környezetnek...még úgysem szennyezett eléggé!

Rokon lelkek

C&C
A nagy első, minden eddigi realtime stratégiai játék őse. A mai napig merítenek még ebből a kiváló programból.
(ld. *576* '95/10 – 93%)

Force Commander
Az eddig legyártott leggyengébb 3D-s stratégia. Talán jövőre már javítanak ezen a szuper enginen.
(ld. *576* '00/4 – 58%)

feladatokat sajátíthatjuk el. A főmenü része egy igen jó pályaszerkesztő, amit végre a játékba integráltak és nem kell külön a start-menüből futtatni azt. A játék minden eddigi realtime stratégiai játéknál összetettebb, és bonyolultabb. Tovább nehezíti a könnyű betanulást, a különféle egyesülések, különböző sajátosságai. Amikor már azt hisszük, hogy kiismertük egy adott pálya jellemzőit, a másik terepen a megismert dolgok egy kissé máshogyan, vagy éppen sehogy nem fognak előjönni. A grafika tényleg formabontó, ezt az engine-t még a westwood-os fiúk is megirigyelnék. A gyárkéménybből előtörő füst igazán valósághű. Ilyen Bump-map-es talajt még stratégiai játékban nem láttam, igaz ez meglátszik a sebességen is. A víz hullámzása igen valósághű. Az épületek építési fázisai aprólékosak, és nagyon jól kivitelezettek, szinte minden mozog. Nagyon tetszik az igazi 3D hatás, egy legyártott megfigyelő űrhajó, szépen kilebeg a gyárból, és a levegőben állva várja a parancsaimat. A program igazi erősségei a fényeffektek, a robbanások után megmaradó tűz, a járművek fényszórói által előrevetített fények csodálatosak. De mint minden érmének, ennek a gyönyörűségnek is két oldala van. A szépségért fizetni kell, méghozzá keményen, a képernyő görgetése közben sűrűn előforduló idegbeteg rángatások. Elég gyakori, és szinte általános, a 10-15 fps, de van, amikor a játék megvárja a winchester swappelését. Ilyenkor pedig áll a játék, és valaki(k) nagyon messze elkezd(enek) csuklani. Csak jelzésként, a tesztgépben 128Mega RAM van!!! Van némi probléma a vide-ók lejátszásával is, még a fullban te-lepített játék videói is szaggatnak (Talán más AVI codec-et kellett volna választani.)

A képernyő bal alsó sarkában találjuk a térképet, amelyen mindig a felderítési szintnek megfelelően láthatjuk az objektumokat. A térkép mellett négy menüpontot találunk, melyek a Selection, Build, Structures, Platoons, Units.

Selection
Mindig az aktuális, az egérrel kiválasztott objektum jelenik meg ebben az ablakban. Itt, ebben az ablakban, az egyes objektumok paraméterén állíthatunk. Például Ki-Be kapcsolgathatjuk az adott objektumot a **Power on** gombbal. Az **Autodest** gombbal azonnali önmegsemmisítést alkalmazhatunk. A **Change wp.** menüponttal lecserélhetjük a fegyverzetet. A **Prod** gombbal egyszeri vagy folyamatos gyártást állíthatunk be, pl. egy bázis esetében. A **Set dest.** gombbal a kiválasztott objektum végső célpontját állíthatjuk be. A **Show dest.** megmutatja az éppen aktuális végpontot. Ez akkor praktikus, ha több műveletet indítunk el egyszerre, és gyorsan át szeretnénk tekinteni az adott tárgyak mozgását.

Build
Ebben a menüpontban a felépíthető struktúrákat választhatjuk ki.

Munkában a Sárga Angyal...:-)

Egy kis lézerfüggöny a betolakodók ellen....

Structures
A már felépített épületeinket érhetjük el nagyon gyorsan.

Platoons
A gyalogos osztagainkat rendszerezhetjük.

Units
Ez a menüpont a mozgó harcjárművek gyors kijelölésére használható.

Az egér jobb gombjával az aktuális terepet forgathatjuk mindhárom koordináta tengelyen. A képernyő bal alján található térképikonnal a térképet, a panelikonnal az előbb említett panel rejthető el. A Tunnelsikonnal a föld-alatti járatainkat tehetjük láthatóvá. A View ikonnal két különböző helyszínt monitorozhatunk a főképernyőn mellett. A Research Centerben az éppen aktuális defenzív / offenzív fegyverek fejlesztését szabályozhatjuk.

A gyártási idő mellett, a gyártáshoz szükséges pénz mennyisége is szerepel a kiválasztott project mellett. A Construction Centerben a legyártott cirkálókat és egyéb harci járműveinket fegyverezhetjük fel.

A menü Goals alpontjában találhatjuk meg a teljesítendő misszióra való utalásokat.

A képernyő jobb oldalán forgó Földgömbre klikkelve, egy másik küldetést választhatunk.

A játékban minden egyes szállítójárművet és harci egységet nekünk kell vezérelnünk, nem úgy, mint a többit hasonló próbálkozásokban, ahol maguktól rátalálnak a célpontjukra, pl. a harvesterek a refinery-re. Nagyon nagy újdonság az egyes járművekhez rendelhető script. Csak rányomunk a rec. gombra, és végigvisszük a kívánt koordinátákon a járművünket. A script lefuttatása során a járművünk a felvett útirányt fogja követni. Ez nagyon hasznos lehet egy kisebb, őrjárati funkciókat betöltő osztagnál. A kitermelésnél is ügyelnünk kell a járművek útjának megtervezésére, nemcsak időben, hanem a síkban is nekünk kell az adott útvonalat megadnunk.

Egy adott misszión belül küldetéseink szakaszokra bontottak, miden egyes sikeres lépés után az aktuális négyzet kipipálódik.

A játék tényleg megpróbált újat hozni és ez sikerült is neki, de sajnos mindez, kissé a játszhatóság rovására ment. Az objektumok mozgása igen nehézkes, többször is ki kell adnunk a parancsot, mikorra az adott jármű vagy osztag egyáltalán reagál. A légi járművek irányítása csakis a menüből lehetséges. Mindent összevetve nem rossz program, kissé ugyan meg lett bonyolítva, de mint már említettem, csak első látásra néz ki kevésbé kezelhetőnek. A zene is nagyon jól eltalált, igazán jól illeszkedik a program hangulatához. Az Mpeg-be sűrített zenék lejátszása is hozzájárul a grafika belassulásához.

Kidolgozottság szempontjából felveszi a versenyt a 3D stratégia killernek kinevezett T.A.-val. Sokan talán azt gondolják, hogy manapság már nem menő egy realtime stratégiai játék 3D-s, vagy izometrikus grafika nélkül. Szerintem a hangulat és a játékmenet a fő szempont. Nézzétek meg a Red Alert 2-őt, itt még a Dune 2000-hez kifejlesztett 2D-s engine-t hasznsálják és ez pont elég. Természetesen sokat emel a grafika színvonalán a morfos terep, és a csodálatos fények, de mégsem annyira magával ragadó, mint mondjuk egy pixelgrafikás terep. Az ajánlott konfig kissé kevés a zökkenőmentes futtatáshoz, 450Mhz-es PII-őn, 128Mega rammal, még nem volt élvezhető a sebesség. Tehát aki szeretne játszani, az kapcsolja ki a fényeket, vagy válassza az automatikus beállítást, különben a kis járművünk fél óra alatt éri el a kívánt pozíciót.

Végezetül még mindig Westwood rulez, de azért szép próbálkozás volt ez a lengyel programozóktól, akik megmutatták, hogy nemcsak az amerikai mamutcégek tudnak minőséget produkálni.

KeFe

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Műanyagízű Total Annihilation és C&C keverék, de talán jövőre is emlékezni fogunk még rá

végítélet

90%

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS: IRON PLAGUE

⋆ Frissen vasalt stratégia

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Cavedog
Kiadó: GT Interactive
website: www.takingdoms.net
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: LAN, Internet

Körülbelül egy évvel ezelőtt történt, hogy a Cavedog fejlesztő csapata elkészítette a nagysikerű Total Annihilation, fantasy környezetbe helyezett adaptációját. Nem túlzok, ha azt állítom az elmúlt év egyik legjobban várt RTS-e volt a TAK. A Total Annihilation techno világa után a fejlesztők merész húzásra szánták le magukat az események fantasy környezetbe helyezésével, mely továbbra is a TA tuningolt engin-jére épült. Ennek is megvannak a maga előnyei és hátrányai. De hiába minden, próbálkozás, ha a TA 1997-es engin-je fölött elszállt bizony az idő. Ha talán megengeditek, akkor elevenítsük fel kicsit a történetet.

Darieni időszámítás szerint 1527 írtunk. A csodás hegyvonulatokkal, tengerekkel tűzdelt fantasy világot négy meghatározó faj uralta, melyek elkülönülten éltek a saját területükön, de állandó harcban álltak egymással, Darien birtoklásáért. Ők testesítik meg a négy alapelemet melyek Darien és minden világ alkotói – a tűzet, a földet, a levegőt és a vizet. Mindegyik királyság csak egy elem felett rendelkezett. Ezen elemek rejtett titkai tárultak fel a királyságok vezetői és harcosai előtt. Harcban álltak egymással, de szövetségeket is kötöttek, a jó a jóval a gonosz a gonosszal. A négy királyság az Aramonok az óriás fellegvárak lakói, a Verunák a tengerek hatalmas harcosai, a Zhon népe a dzsungelek erdők lakói, és a Taros népe kik a kietlen vidékek lakói és seregük élőhalottakból, csontváz íjászokból és boszorkányokból álltak. A négy királyság lakói egy ideig békében éltek egymás mellett legfeljebb kis határszéli villongások zavarták meg a nyugalmat, de a Zhon és a Taros népe szövetségre lépett hogy együttes erővel elsöpörjék a másik két királyságot Darien vidékéről. Ennek a háborúnak a részesei lehettünk a TAK irányítása közben. A játékmenet egyszerű volt, mindössze egyetlen nyersanyag, a mana gyűjtésével kellet törődnünk. Hogy miért csak a mana? Hát a fémnek és az energiának nem sok értelme lett volna a fantasy világban. Így maradt a mindent átszövő mana, melynek gyűjtése is igen egyszerű, hiszen csak a területen található erőcsomópontok közelébe kellett felépíteni a Lodestone-t vagy később a Divide Lodestone-t, mely kétszer annyi manát termelt. Létezett ezen-



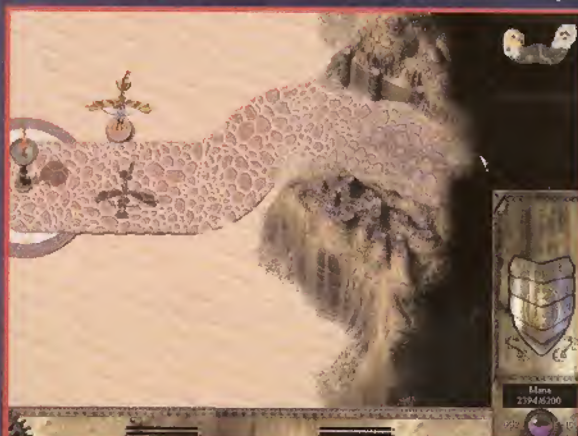
kívül a személyes mana is, mellyel a varázsképességekkel is bíró lények rendelkeztek. Nekik a mana segítségével néhány egyszerűbb varázslat is rendelkezésükre állt a harc közben. A személyes mana is magától után termelődött, és amíg nem állt rendelkezésre elegendő mennyiség, a gép automatikusan eggyel alacsonyabb fegyverre váltotta át a mágikus lény harceszközét.


Tűnés innen, betolakodók!

Aki a TAK szerelmesévé vált, bizonyára emlékszik, hogy 48 küldetésen kellet végig kísérni a négy faj harcát, és nem egy nép bőrébe bújva, hanem küldetésenként váltakozva más-más nép seregét vezetve végig a harcokon. Az adventure módban egy jól felépített történeti szálon kellett végighaladnunk, melyen látszott, hogy nem másodlagos szerepet szántak neki mint a legtöbb való idejű stratégiában azt megszokhattuk. A Skirmish-ben maximum 7 gépi játékos ellen vívhattunk, míg a multiplayer rész emberek elleni partik helyszíne volt. A játék során az irányítást a TA-ben megszokott kezelőfelületen végezhettük. Az alap ikonok rendeltetése melyek a viselkedést határozzák meg (támadó, védekező, semleges) nem túl bonyolult, egyedül a lebontás és az elfoglalás maradt ki, melyet csak a CTRL-D billentyű kombinációval érhettünk el. Volt viszont két újítás amivel találkozhattunk. Ha a termelő épületeket csoportba foglaltuk, akkor az összes innen kikerülő egység azt a számot vette fel, ami lényegesen leegyszerűsítette a csata közbeni termelést, hiszen csak végtelenre állítottuk a termelést és mehettünk a csatába. A megjelenő új harcosok automatikusan követték csapattársaikat, biztosítva ezzel a folyamatos utánpótlás érkezését. A másik újítás volt a multiple építés lehetősége a SHIFT és CTRL kombinációval egyszerre több felhúzandó épületet adhattunk meg célként, és megmaradt a jó bevált TA szokás, hogy egyszerre többen is építhettek egy épületet.

A mesterséges intelligencia kissé megsínylette az átalakításokat. Az egységek mozgása nem volt túl jó, rendszeresen egymásba akadtak, nem találták a helyes utat, és az érzékenységi kör meglehetősen kicsire lett állítva. Az ellenfelünk AI-ja is messze elmaradt a kívánatostól, kevés az igazi termelőtevékenység a másik oldalon. A hangsúlyt inkább az előre elkészített egységekre helyezték, ezek mindenhol várakoztak ránk Darien földjén.

Most lássuk a folytatást. A történet ott folytatódik, ahol az előző részben befejeződött. Véget ért a nagy háború Darien földjén. Regék és mondák születtek a véres csatákról nagy győzelmekről, dicső harcosok hőstetteiről. A győztes Aramon és Veruna seregek visszatértek otthonaikba. Darien földjén már hosszú évek óta béke és nyugalom honol melyet csak egy fura esemény zavar meg. Darien egy elhagyatott vidékén egy arra tévedt utazó különleges roncsot talál. A madár formájú roncs külsejében egy szárnyasra emlékeztet, de a váz alkotó elemei – huzalok drótok fa és fém – elgondolkodásra késztetik a roncsot megvizsgáló tudósokat, akik arra következte-


Nézzünk csak itt körül...

Rokon lelkek

C&C
A minden idők legnépszerűbb, stílusteremtő játékát szerintem nem kell bemutatnom. Valamennyi epizódja újra és újra végig játszható, és ma is töretlen a népszerűsége.
(ld. 576 '95/10 – 92%)

Warcraft 2
Ki ne ismerné a Blizzard fantasy világba helyezett egyik klasszikusát. Ennek a Starcraft változata hasonló stílusváltás volt, mint az TAK Ironpague a klasszikus Total Annihilation- hoz képest.
(ld. 576 '96/1 – 97%)


Kikötő születik

tésre jutnak, hogy az a "valami" soha nem repülhetett. Mindaddig tartja is magát ez a nézet, amíg Veruna egén fel nem tűnik egy hasonló szerkezet.
A Cavedog fiúk elkészítették hát a folytatást, illetve az első kiegészítő csomagot a TAK-hoz. A játék alapjában nem változott, mind az engine mind az irányítás változatlan maradt. A fő változást egy új faj, a Creonok megjelenése jelenti. A Creonoknak sikerült az, ami eddig még egyetlen fajnak sem, sikerült a mindent betöltő manát élettelen gépezetek előállítására felhasználni. Így váltak a technikai fejlődés úttörőivé. Technikájuk az idő során egyre kifinomultabb lett, a földi gépezetek után először a vízi járművek majd hamarosan a levegőt uraló repülő szerkezetek is megjelentek. A találkozás Darien ősi mágia használó népeivel úgy látszik elkerülhetetlenné válik, kezdenek felgyorsulni az események. A Creon egységek ereje jól kiegyensúlyozott, hiszen mindhárom színtéren –föld, levegő, víz – jól megállják a helyüket. Az idő kereke azonban nem csak a Creon népének malmára hajtotta a vizet, hiszen ha követtétek időközben az eseményeket a Cavedog fiúk megjelenítettek jó néhány egységet az őshonos Darien lakók részére is, melyeket az időközben megjelent path-ok tartalmaztak. Itt van először is Aramon két új erőssége, a Flying builder amelynek segítségével a levegőből lehet építkezni és a Rolling Thunder ami szálfa méretű nyilakat lődözget az ellenségre, úgy hogy közben még a helyét is változtatja. A Taros népe is gyarapodott a Kamikaze Rat-al és a Rictus-al a hatalmas szárnyatlan sárkányhoz hasonló ördögi lénynyel. A Veruna nép büszkesége pedig a Lighthouse amelynek a sugara ha valakit eltalál az bizony egy ideig egy helyben fog szobrozni. Hogy a Zhon népe se maradjon ki ők a Spirit Wolffal gyarapodtak melynek különlegessége a rejtőzködési képesség.
Természetesen a kiegészítésben, az őshonos Darien népek ismét gyarapodtak, hiszen az eltelt időben az ő tudósaik sem tétlenkedtek Minden nép gyarapodott újabb egységekkel, így az Aramonok a Grenadierrel, a Verunák a Mer Wariorral, a Tarosiak a Dark Handdel, a Zhon népe pedig Swamp Beasttel.
De lássuk most a Creonokat hiszen velük eddig még nem találkozhattunk. A Creon egységek gyártása a Smithyben történik, az ő felderítőjük a Barnsormer amelynek a roncsát találták meg korábban Darien földjén. Az Automation egy mezei robot, a Fire Wagon egy harckocsi szerű építmény mely tűzerejét a lángszórás adja. A Tortoise nagy tömegben félelmetesen lehengerel bármilyen ellenfelet, gyártása olcsó és gyorsan mozog a terepen. A magasabb technikai szintre lépés a Mechanic segítségével történhet, mert ő tudja felépíteni az Academyt ami a Creon tudósok műhelye. Itt készülhetnek a legújabb szerkezetek, így a Shock Tropperek melyek halálos energiasugarai a levegőben közeledőkre is veszélyesek, a Beast Riderek melyek lassúak és nehézkesek ugyan, de jelentős tűzerejük kárpótolja őket ezért. A Neo Dragon mely sárkány mintájára készült repülő szerkezet. Az Akademy szülötte a Chief Enginer is aki a Mana Amplifiert tudja készíteni, és ő tudja csak előállítani az Aerial Juggenautot a hatalmas légi szállítójárművet.
A Creon mérnökök természetesen védelmi berendezéseket is készítenek. A szokásos falon és kapun kívül készítenek Gattling Crossbow-t, ami lándzsákat lődöz a közeledő ellenségre és a Bomb Spinklert ami a forgó karjaival csak úgy ontja az áldást az ostromoló csapatokra. A legerősebb védelmi berendezés minden bizonnyal a Prismatic Mirror amely a nap sugarait koncentrált sugarak formájában küldi az ellenség felé mégpedig már tisztességes távolságra. A vizek meghódítására is többféle szerkezet készül a Creonok Navy Yardjaiban. Így a felszínen a Stern Wheeler és az Iron Clad a felszín alatt pedig a Submersible okozhat kellemetlen perceket.
A történet tehát folytatódik, 25 új küldetéssel a már előző részben megszokott rendszerben, de főleg Creon küldetésekre számítsunk, bár néha beugrik egy-egy más faj is. A küldetésekre egyformán igaz, kemény feladatokra számíthatunk. A kiegészítő küldetések nem ajánlottak kezdő stratégáknak. A történetek valóban az előző rész folytatásai, mert ne feledjük, hogy a TAK vége felé a vesztésre álló Taros seregek felpakolták magukat egy Sea Shadowra és elhajóztak. A történet fordulatokban gazdag, nem hagyva lankadni az érdeklődést a történet iránt. Ha rászánjuk magunkat a multiplayer játékra, akkor megjelenik a Creon nép vezetője Sage is akinek a mérnöki tudása teremtheti meg a Ghost Garacaiust melynek varázserejéhez hasonlót Darien földje még nem látott. Érdekes újítás még a Boneyards elvileg december óta üzemelő Darien Crusaders szolgáltatása melyben 170 multiplayer pályát tartalmaz. A csatlakozáshoz szükséges path letölthető a cavedog weblapjáról is de elvileg a sima TAK is megfelel kiindulási alapnak. Az valóban elmondható, hogy a TAK grafikus motorja kis-sé elavult már hiányzik belőle a játéktér forgatásának és zoomolásának a lehetősége, de ezek nem befolyásolják jelentősen a játék hangulatát. A zene és a hanghatások kellően megadják a játék hangulatát. A Cavedog fiúk valószínű kicsit megbánhatták a TA techno világából a hirtelen ugrást a fantasy világába és ezen próbálnak enyhíteni a kiegészítés gépesített szerkezeteivel, de szerencsére ezek nem nagyon lógnak ki a történetből és a fantasy környezetből. A játékhoz használt engine 3.0-s verziója már a gyengébb gépen is tisztességes sebességet produkál, de a szokásos összeakadások és eltévedések sajnos megmaradtak. Ennek ellenére a TAK kedvelőinek igazi csemege az Iron Plague, bátran vágjatok bele unatkozni nem fogtok.

Clemi


Ezek a fémkasztnik hogy nem merülnek el?

Hopp, az ellenség máris itt?

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Csak TAK fanatikusoknak – de bárki kipróbálhatja a tudását

végítélet

80%

GROUND CONTROL

★ Égzengés, földindulás...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Massive Entertainment
Kiadó: Sierra
website: www.groundcontrol.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Enyhe kétellyel vettem kezembe a Sierra nagydurranásaként beharangozott program dobozát. Eddig nem voltak túlságosan pozitív tapasztalataim a 3 dimenziós stratégiai próbálkozások terén. Éppen ezért neveztem el őket próbálkozásoknak, mert úgy éreztem, ez a műfaj még igencsak gyerekcipőben jár. Nem tudja megteremteni azt az áttekinthető küzdelmet, izgalmas játékmenetet és háborús hangulatot, amit a szokványos stratégiai programok esetében már megszokhattunk. Egészen mostanáig, mivel a Ground Control minden elképzelésemet felülmúlta. A játék terjedelme, mindössze egy cd lemez, viszont mindent tartalmaz, amire egy mai csúcskategóriájú stratégiai őrületnek szüksége lehet. Teli van digitalizált beszédekkel, átvezető videókkal, hangulatos zenékkel és nem utolsó sorban tengernyi felfedezésre váró tereppel.

Mikor behelyeztem a lemezt a meghajtóba, sokat kellett várnom, míg a telepítés véget ért, hiszen nem kevesebb, mint ötszáz megabájtot másolt fel a merevlemezre. Ezek után következett a röpke hardware analízis, melynek folyamán ki kellet választanom a 3D gyorsítóm típusát és a kívánt felbontást. Azért tartom fontosnak, hogy szóljak pár szót a hardware követelményekről, mert annyira meglepett amit láttam, hogy úgy érzem meg kell osztanom veletek a tapasztalataimat. Szóval miután elindult a játék óriási meglepetés ért. Annyira akadt a program, hogy még az egységeimre sem tudtam rákattintani. Ennyire nem lehet gyenge a gépem, gondoltam, hiszen minden benne van, ami manapság nélkülözhetetlen egy modern program futtatásához. Később kiderült, hogy a videó kártyám lassúsága az, ami miatt szenvedett a sebesség. Éppen ezért nem árt, ha legalább egy TNT2-es vagy Voodoo3-as kártyával rendelkezünk, mert ez alatt a Ground Control még 640x480-as felbontásban sem hajlandó megmozdulni. Nálam az a siralmas helyzet lépett fel, hogy gyorsabban futott Software Renderrel, mint 3D gyorsítással. Szóval kissé brutálisak a program követelményei és erről sem a dobozon, sem pedig a kézikönyvben nem tesznek említést. Azt állítják, hogy maximálisan megfelel egy közepes kategóriájú számítógép is.



Kegyelemdöfés...

Na de azért vagyunk itt mi, hogy figyelmeztessünk benneteket, pl. a konfigurációval ne is próbálkozzatok. Éppen az ilyen esetek tökéletesek ahhoz, hogy az ember megálljon egy picit ebben a rohanó világban és elgondolkozzon, hová halad ez az egész. Bennem legalábbis felmerültek ezek a kérdések. Ilyenkor szokott rám telepedni a piszkosul erős nosztalgikus hangulat. Visszaemlékeztem a pár évvel ezelőtti időkre, mikor a számítástechnika és a szórakoztatóipar piacát nem csak egy géptípus határozta meg. Az embereknek volt választási lehetőségük és nem kellett minden pénzüket a gépük fejlesztésébe ölniük. Sajnos a piac, az évek során egy kissé elbillent a monopóliumok irányába és egyetlen géptípus kezdte el uralni a világot. Sokat lehetne vitatkozni azon, hogy ez most jó, vagy rossz, az én vélemény az, hogy mindenképpen rossz. Már nincs meg az egészséges verseny, nincs meg a változatosság és a döntés öröme a vásárlók körében. A mai gyerekek, akik felnővőben vannak, csak a PC alapú számítógépeket ismerik, pedig még mindig életben vannak a régebbi nagy konkurens típusok is, köztük az Amiga és a Macintosh. Ezek a gépek szintén fejlődtek az idő múlásával, sőt még ma is megszorongatnák a PC-t a teljesítményükkel, viszont a piaci részesedésüket teljesen elvesztették és most már csak professzionális célokra használják őket, vagy a régi rajongók körében maradtak meg. Érdekes a dologban az, hogy még mindig sok ember ismeri ezeket a gépeket, emlékeznek rájuk, de a fejlődésüket már nem tartják számon. Sokan lepődnek meg azon, ha azt hallják, hogy a ma kapható Amigákban például 240mhz-es processzor van, ami sebességét tekintve egy erős P-II –esnek felel meg, továbbá, hogy 3D gyorsítós grafikus kártya található bennük. Sajnos a programellátottságuk nagyon gyenge ezeknek a gépeknek, és a legtöbb játék átirata csak éves késésekkel jelenik meg rájuk. De öröm látni, hogy még mindig vannak fanatikusok szerte a világon, akik hisznek benne és remélik, hogy egyszer eljön a nap, mikor újra visszatérhetnek ezek a masinák, és az őket megillető elismerésben részesülhetnek. Egy kissé elkalandoztam, pedig nekem most egy stratégiai játékot kellene bemutatnom nektek, éppen ezért lássuk, ezúttal milyen történettel rukkoltak elő a készítők és most, miért kell beleülnünk a parancsnoki székbe.

MÁR MEGINT A POLITIKA

Természetesen a jövőben járunk, a harmadik világháború után. Két politikai erő uralja az emberiséget, és különböző próbálkozásokkal, ötletekkel állnak elő, az emberi faj megmentése érdekében. A föld már szinte használhatatlanná vált a háborúk során, minden készlete kimerült és az emberiség számára lakhatatlanná vált. Elindultak hát a haderők, újabb bolygók felkutatására és meghódítására, egy újabb "Amerika" felfedezésére. És itt jön képbe a konfliktus, hiszen a két politikai hatalom, egymás ellen harcol, egymásnak, ahol csak lehet, keresztbetesz. De ha ez sem lenne elég, felbukkannak az idegen lények is, akik a saját területüket védik. Óriási csaták kezdődnek a területért, az emberiség letelepítése érdekében. Mi a szövetséges haderők egyik parancsnokaként leszállunk egységeinkkel a bolygókra és elvégezzük a ránk bízott feladatokat. Mivel mindig hibátlan és tökéletes munkát végzünk, egyre feljebb haladunk a ranglétrán, végül pedig odáig jutunk, hogy a mi kezünkben lesz az emberiség sorsa. Röviden ennyi lenne a történet, mely nem éppen a készítők képzelőerejéről tesz tanúbizonyságot, hiszen kismillió alkalommal találkozhattunk már ezzel a sztorival. Valójában nem is ez a terület a program legnagyobb erőssége, hanem a leírhatatlan hangulat, amit egy sci-fi rajongó játékos érez a küzdelem során. Ennek fokozására szolgál, a tényleg csodálatosan megvalósított grafika, hiszen minden részletre külön odafigyeltek az alkotók. Éppen ezért ezeknek pontosságát és kidolgozását külön állíthatjuk a beállítások között. Ami a leginkább tetszett, az a talaj, a textúrák részletessége. Nagyon bejön és nem terheli le a gépet a megjelenítése. Az egységek és az épületek kirajzolása csökkenti nagyon a sebességet, úgyhogy érdemes ezeket lejjebb venni. Ezen kívül külön állíthatjuk a felhők és az égbolt minőségét, az árnyékokat, és a speciális effekteket (úgy, mint napfény, robbanások, lens flare csillanások, stb.). Az igényesség a Ground control minden területén feltűnően látszik. Csakúgy a grafikán, mint a kiváló zenei aláfestésen. A pályákon a napszakok változnak, a fények megcsillannak a kamera üvegfelületén, a talaj homokos és láthatjuk rajta még a keréknyomokat is. Ami viszont a leginkább ledöbbentett, hogy a táj teli van élővilággal. A sivatag közepén néhol kisebb oázisok vannak, halak úszkálnak, az erdősebb területeken a fákról madarak röppennek le (természetesen mindezt a Föld nevű bolygón láthatjuk, később lesznek izgalmasabb tájak is).

A STRATÉGIA

Meglehetősen érdekes a játékmenet felépítése, valamilyen szinten különbözik a már jól megszokottól. Miután elindítottuk a programot, egy kezdő filmecske köszönt minket, melyből kiderül a fentebb leírt történet egy része. Ezek után a menübe kerülünk. Itt nem érdemes sokat időzni, hacsak nem akarunk hálózati játékot játszani, mert akkor kisebb beállítási procedúrákat kell elvégeznünk. Kétféle hálózati módot kínálnak nekünk, miszerint kapcsolódhatunk egy már meglévő Internetes játékhoz, illetve létrehozhatunk egy újat, vagy pedig helyi hálózaton át is összemérhetjük tudásunkat a haverokkal (LAN). Ha rányomtunk a Multiplayer Game feliratra, kikerülünk az űrbe, ahol egy gyönyörű, filmbe illően mozgó háttér előtt kell elvégeznünk a kapcsolat beállításait. Ha Internetes játékra vágyunk (szerintem ez a legnagyobb kihívás), kattintsunk a Multiplayer Setup-ra. Itt be kell írnunk a nevünket, kódunkat és a kapcsolódásunk sebességét. Hogy ezt a kapcso-

Rokon lelkek

Warzone 2100
Talán az első igazán komoly próbálkozás, a 3 dimenziós stratégiai játékok terén.
(ld. 576 '99/5 – 93%)

Tiberian Sun
Ha nem is teljesen rokona a Ground Control, mégis nagyon hasonlít rá, kezelésében és menürendszerében egyaránt.(ld. 576 '99/9 – 90%)

latot használhassuk, már online-ban kell lennünk, mert a játék nem tud önállóan felcsatlakozni. Az Interneten kétfajta lehetőségünk van, megnézhetjük a lehetséges csapatokat, és hozzájuk csatlakozhatunk, vagy a nulláról kezdünk el játszani. A Single Player ennél természetesen sokkal egyszerűbb és ajánlom, hogy mindenki ezzel kezdje a játékot, hiszen itt előbb el kell végezni egy tanuló pályát, ahol egy kedves hölgy megtanít minket az irányítás fortélyaira. Erre szükségünk is lesz, mert nem éppen szokványos a kezelés. De erről majd később írok részletesen. Most lássuk mi történik, ha új játékot szeretnénk kezdeni. Nyílik egy újabb ablak, melyből az állásmentést és töltést intézhetjük, továbbá kezdhetünk új játékot, vagy folytathatjuk a már elkezdettet (ezt külön őrzi a játék, mentés nélkül is). Ha újat az elejéről akarunk indulni, beikszelhetjük, hogy legyen –e gyakorló pálya, vagy rögvest a harcmezőre kerüljünk. Szerintem mindenkinek érdemes megnéznie a tréninget, már csak azért is, mert a bemondó hölgy hangja nagyon el van találva. Részletesen bemutat nekünk mindent, megtanítja a kamera és az egységek irányítását. Ezek után már élesbe fog menni a küzdelem, és a legnagyobb ellenségünk az idő lesz. Fránya egy dolog ez az idő, főleg ha stopperrel mérik és még szűkre is szabják. Na ilyenkor szokott előfordulni, hogy a kezdő játékos már az első pályán csődöt mond. A pályák többsége időre megy, mivel bázist nem tudunk letelepíteni, ezért csak kommandósainkkal és tankjainkkal támadhatunk. Ezeket az egységeket az űrbázisról kapjuk, szállítóhajóval. Fontos odafigyelnünk, hogy mikorra tűzték ki a visszatérés időpontját, mert ez határozza meg a küldetés hosszúságát. Ha nem érünk vissza a megbeszélt randira, a "dropship" elmegy nélkülünk. Vigyáznunk kell továbbá a felszerelésünk épségére, mert utánpótlás csak a legritkább esetben akad. Jó, ha mindig a közelben tartunk egy APC-t, mert az abban lakó medikusaink folyamatosan gyógyítják a katonákat, és javítják a kisebb járműveinket. A harc jellege egy szokványos stratégiai játékéra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt az egységeinket nem külön-külön irányítjuk, hanem már a kezdetektől fogva, csapatokba szervezve. Ezek az úgynevezett "squadok". A bennük szereplő katonák és tankok energiája ugyanúgy fogy, mint eddig, csak a kiválasztásuk történik másképp. A képernyő bal sarkában, a térkép mellett találhatjuk a csapatok kiválasztásához szükséges gombokat, amik ezenfelül több hasznos információt tartalmaznak. Többek között, a squad összesített energiáját, a kiválasztott fegyvert és hogy milyen formációban vannak. Ez lehet doboz, sorfal vagy tűzfal alakú. Itt láthatjuk azt is, ha a csapat például egy APC-ben van elhelyezve. A térképen keresztül messzire küldhetjük ki egységeinket, illetve ha a felfelé mutató nyílra nyomunk, egy információs ablakot kapunk, az elvégzendő feladatokról. A pályák elején az embereinket egy dropship hozza nekünk, melyet a térkép ablakán belüli sárga körre rákattintva hívhatunk. A játékmenet nem helyezi túlsúlyba az építkezős elemeket, sőt mondhatnám úgy is, hogy nem lehet építkezni. A lényeg, hogy a meghatározott mennyiségű emberünkkel elvégezzük az egyre nehezedő feladatokat. Az egész leginkább a Command & Conquer bázis nélküli bevetéseire hasonlít, csak persze teljesen 3 dimenzióban. Ezt azért kell hangsúlyozom, mert a térbeli mozgás mértéke tényleg lenyűgöző. A dimbes-dombos terepeken haladva, járműveinkkel lelőhetünk a szakadékokba és kanyonokba, vagy éppen az égen cirkáló aerodyne-okat is becélozhatjuk. Külön élmény a játékos számára, hogy a kamerát teljes egészében ő irányítja, így leszállhat a földre és szembenézhet a katonáival, akárcsak egy FPS-ben, vagy felemelkedhet a fellegekbe, hogy madártávlatból az egész pályát átláthassa. A küzdelem során olyan nézetből szemlélheti az eseményeket, amilyenből csak kedve szottyan. Érdekes, hogy sikerült megoldaniuk a fiúknak, hogy az építkezés hiányában se váljon unalmassá a küzdelem, mert minden pályán újabb feladatokat találnak ki nekünk, így nem laposodik el az akció. Ehhez társul még, a folyamatosan bővülő fegyverarzenál és járműpaletta, melyek használatának részleteire is csak később érzünk rá igazán. Ezért írnék egy kis segítséget a kezeléshez, mert a gyakorló misszió után még sok megválaszolatlan kérdés marad a kezdők számára.


Vihar előtti csend...


Mester! Mikor játszhatunk már mi is?

BUCKAJÁRÓK IRÁNYÍTÁSA

Mindkét kezünkre szükségünk lesz, ha el akarunk igazodni a 3D-s harcmezőn. Ha még sikeresek is akarunk lenni, jobb lesz növeszteni egy harmadik kezet. De talán próbáljuk meg a két kezes verziót, mert szerintem a legtöbb olvasónk ebből a mutációból származik. Nos, az egér lesz a mindenesünk, vele tudjuk forgatni a kamera dőlési szögét, és a parancsokat az ő segítségével osztogatjuk majd. A másik kezünk lesz a kamera "tologatója", mert a nyilakkal lehet mozgatni a kamerát vízszintesen a pályán és a Page Up, Page Down gombokkal pedig fel és le. A Pause Break szolgál a megállításra. Az egységeket kijelölhetjük a már említett squad gombra kattintva, vagy húzhatunk egyszerű kijelölést akár a pályán is. A mozgás parancsot a bal klikkel adhatjuk ki, míg a jobb gombbal útvonalat tervezhetünk. Ez arra jó, hogy például hegyvidékes terepen, ahol a tankok mindenféle akadályokba ütköznek, megadhatunk egy kerülő útvonalat, amin biztonságosan haladhatnak. Így szlalomozhatunk a dombok és épületek között. Továbbá szintén a jobb egérgomb szolgál a gyalogosok APC-be való betöltésére. Ha ki akarnánk szállni a kocsiból, az emberek squad ikonjára kattintva (ha többen vannak shift-el kattintva, egyenként az összes csapatra), utána pedig bal gombot nyomva a pályán, szállhatunk ki. Ezen kívül sok mindenre nem igazán lesz szükségünk, ennyi ismerettel már nyugodtan nekiállhatunk a bevetésnek.
Sok pálya tűnik időigényesnek és ezáltal megcsinálhatatlannak is. Ilyenkor valami turpisság van a dologban és nagyon egyszerű a megoldás. Ennek tipikus esete, szám szerint a harmadik pálya, melyben a lézerágyúk likvidálása a cél. Többször nekiestem az ágyúknak, de vagy elvéreztem, vagy lejárt az erre szabott öt percem. Amikor már lehetetlennek tituláltam a küzdelmet és a kezem a reset gomb felé nyúlt, észrevettem a dombok árnyékában egy elrejtett energiaközpontot. Ennek felrobbantása –ami nem több mint egy percet vett igénybe- megoldotta minden problémámat. Az ágyúk nem kaptak áramot, így nem tudtak tüzelni és az erősítés, biztonságban érkezhetett meg a bázis területére. Fontos, hogy mindig figyeljük az utasításokat és a térképen frissített infókat, mert ezek bármikor változhatnak, és ha nem vesszük észre, elbaltázhatjuk az egész missziót. Az egységek irányításánál érdemes tudni, hogy mindig csak akkor mozdulnak rá egy ellenségre, amikor az kilép a fegyvereik hatótávolságából. Mivel ez eléggé nagy, ezért egy helyben állva lövöldöznek. Viszont minél távolabb vannak, annál pontatlanabbul céloznak. Ajánlatos támadás előtt mindig közel vezetni a csapatainkat az ellenfélhez, és csak azután adni ki a tűzparancsot.
Mit is tudnék még mondani a játékról, szerintem már mindenét kiveséztem. Ideje lenne, valami összértékesét mondanom róla, hogy eldönthessétek megéri –e kipróbálni. Azok számára is jól jönne, ha itt a végén összefoglalnám a leírtakat, akik nem szokták végigolvasni a cikkeket, csak a képecskéket nézegetve, megnézik az utolsó sorokat, no meg az értékelőt. Szóval a lényeg, hogy ha nem is nyújt teljes értékű stratégiai élményt a program (hiszen jó pár nélkülözhetetlen elem kimaradt), mégis nagyon érdekes és izgalmas küzdelemben lehet részünk. A küldetések tökéletes felépítése és a sci-fi hangulat, amit a zene és a táj teremt, mindenképpen megér egy próbát. Sőt, ha jobban áttekintem a helyzetet nem is egyet, de egyet mindenképp. Érdemes megnézni, hogy lehet egy meghatározó stratégiai rész – az építkezés- nélkül megtervezni, és élvezhetővé tenni egy játékot.

E.T.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A Warzone 2100 és a Mars mentőakció keveréke, mutatós koktélpohárban

végítélet

93%

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2000

★ Ágasi Bandi és társai újra összerúgják a port...izé..a salakot

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Carapace
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Az elmúlt hónap közepén, miközben a foci EB folyt még a csapból is, mellesleg - remekül időzítve - két foci program is megjelent. Az Európa figyelmét magára vonó esemény árnyékában azonban csendes szerénységgel a piacra dobtak egy másik sport programot is, amelyet a sportág kedvelői legalább olyan türelmetlenül vártak, mint a focirajongók az UEFA-, vagy EURO 2000-et. Hozzászoktunk már, hogy akárcsak a golfot kedvelők esetében is, nekünk jó, ha évente egyszer kijut a jóból, vagyis nem vagyunk túlzottan elkényeztetve a bőséges választékkal. Ezért is volt hatványozott hát az örömünk, amikor ránk mosolygott a Roland Garros megjelenésének napja. Mint ahogy az már nevéből is kitűnik, a tenisz világába repülhetünk általa, egyenesen a négy nagy Grand Slam viadal valamelyikének centerpályájára.

A dolgok közepébe vágva azonnal: a programban lehetőségünk nyílik a gyakorlásra is, a "training" menüben, és aki először látja a játékot annak célszerű ezzel kezdenie. A játékosunk irányítása ugyanis nem egyszerű, a kezdő bajnokjelöltek könnyen minősíthetik hirtelen felindultságukban kezelhetetlennek a Carapace termékét. Bevallom, nekem is jó párórányi gyakorlásba telt, mire megértettem a készítők elgondolását: abból kell kiindulnunk, hogy két alapütést különböztetnek meg, a pörgetett ütést (top spin), és a nyesést (slice). Nekünk ezek kombinációjából és az előre-hátramozgást szabályozó billentyűk vegyítésével kell kiokoskodni, hogy melyik lenne a legmegfelelőbb ütés az adott szituációban. A kezelhetőség további nehézségét az adja, hogy a jobbra-balra nyíl is inkább az ütés irányítására szolgál, ezért ahelyett hogy a labda után ráncigálnánk a játékost, nekünk arra kell koncentrálni, hogy a labdát hova fogjuk ütni. Ha nem így teszünk, és késve nyomjuk meg az ütésre kijelölt két billentyű valamelyikét, játékosunk bambán nézi, amint a labda elsüvít a feje mellett. Ha a labdát csak át akarjuk paskolni az ellenfél térfelére, akkor elég simán megnyomnunk az egyik ütőgombot. Ha át akarnánk emelni a hálónál álló játékos feje felett a labdát, akkor ez a hátrafelé nyíl „beszúrásával" érhető el, ha viszont erősen megütött, gyors ütést akarunk, akkor használjuk az előre billentyűt. Szervánál hasonló a helyzet, attól függően milyet akarunk ütni, és hogy hova akarjuk helyezni, használjuk a kurzormozgató billentyűket (a gyorshoz itt is az előre, míg a lassúhoz a "hátrafelé" billentyűt). Ne feledjük, a lassú szerva lehet éppen olyan hatékony, mint egy kétszáz km/h-val közeledő bomba, és ez a játékban sincsen másképp. Ezt azért mondom, mert sokan hajlamosak azt hinni, hogy egy jó fogadójátékos ellen sokkal többet ér egy gyors labda, mint egy lassú. Mivel ő is a gyorsra számít, ezért a lassú megzavarhatja, de legalábbis megakadályozhatja, hogy gond nélkül elüsse mellettünk a return-t.

Az előbb leírtakon kívül lehetőség nyílik gyakorolni még a röptézést, (aminek különösen fontos szerepet szántak a játékban, hiszen mivel a gép is aktívan részt vesz játékosunk irányításában, gyakran kerülünk a T-vonal és a háló közé,), a lecsapást (ami tulajdonképpen nem más mint a fejfölüli röpte), és a rövidítéseket is.


Tökéletes mozdulat...

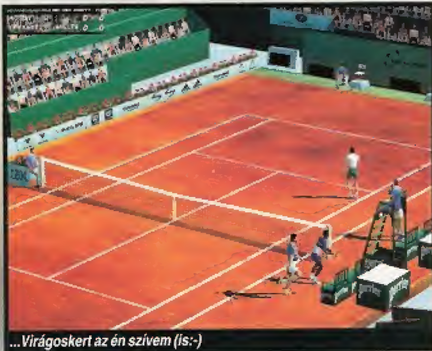
Pár óra tréning után viszont a jövőbeli bajnok egészen biztosan készen áll majd élete első nagy diadalára.

Ha meguntuk az adogatógéppel a játszadozást, akkor érdemes elkezdeni a játszmát a gép ellen. A gép számos lehetőséget ad arra, hogy kiválasszuk a nekünk leginkább megfelelő meccstípust. Választhatunk sima kétszemélyes viadalt, ahol vagy a gép ellen, vagy akár a billentyűzetet felosztva egymás ellen is játszhatunk. Páros küzdelemben is számtalan lehetőséget kapunk: az általunk irányított játékos, a gép által irányított három játékosával, vagy két egymás ellen küzdő irányított játékos, a gép két játékosával, vagy akár játszhatunk még hárman, vagy négyen is, ha elférünk a gépünk előtt, és fel tudjuk osztani a billentyűzet.

Ha ezzel megvolnánk, jöhet a játékos kiválasztása. Tudnunk kell, hogy a Roland Garros 2000-ben nem találkozhatunk sem Pete Samprasszal, sem pedig Martina Hingis-szel, hiszen a játék nem tartalmazza egyetlen valós, létező, profi teniszező nevét sem (ennek oka valószínűleg a hihetetlenül magas jogdíjakban keresendő). Mivel saját teniszezőt nem alkothatunk, így a gép által megadott tizenhat férfi, és női versenyző közül választhatunk. Igazából ez sem igaz, mert minden játékos csak akkor áll majd rendelkezésünkre, ha már számos tornát megnyertünk, és azokat is a legnehezebb fokon, tehát mire ez valakinek sikerül, addigra sok víz le fog folyni még a Dunán. De tegyük fel, hogy ez valakinek sikerült, és kedvére választhat. A játékosokat hét tulajdonság jellemzi, ezek: a szerva (erő és pontosság), a tenyeres, a fonák, a röpte, a lecsapás, sebesség (ez a futásra és nem az ütésekre vonatkozik), és a "felépülés", ami a játékos idegrendszerére, hidegvérére utal (az elvesztett pontok utáni lehiggadás gyorsaságát jelzi). Mindezek egy öt részre osztott skálán vannak jelölve, és (akárcsak az 576 értékelőben:-) természetesen annál jobb, minél több rubrika van kiszínezve. Ha kiválasztottuk az általunk legszimpatikusabbnak, vagy legjobbnak vélt urat, vagy hölgyet, akkor továbblépünk a következő menübe, ahol a tenisz legfontosabb tartozékát, az ütőt kell kiválasztanunk. Akárcsak játékost, ütőt


Csak a bemelegítő ütések viselték meg ennyire a vonalakat...

is legalább tizenhat közül választhatunk, ám ez ugyancsak függ a megnyert tornák számától, és a nehézségi foktól (könnyű, normál, nehéz lehet). Az ütőinket két nagy márka termékcsaládjából választhatjuk ki, az egyik a Wilson, a másik az Ahead. Mindkét márka ugyanannyi ütőt ad a játékba, ám ezek tulajdonságai nagyban eltérnek. Ezeket az eltéréseket két tulajdonság adja, az irányíthatóság, és az erő, amit szintén egy, egytől ötig terjedő skálán osztályoztak. Az irányíthatóság az ütő kezelhetőségét jellemzi (vagyis hogy milyen könnyű, vagy inkább nehéz eltalálni vele a pályát), az erő pedig a húrozás keménységére vonatkozik, vagyis hogy milyen erővel tudjuk a labdát megütni (ez főleg a szervánál lesz fontos). Az, hogy milyen ütőt választunk, mindenekelőtt a pályától függ. A lassabb salakos pályára mindenképpen célszerű olyan ütőt



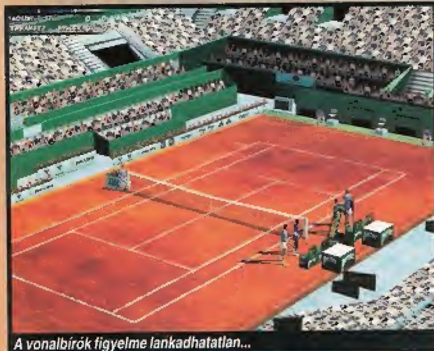
...Virágoskert az én szívem (is:-)

keresni, aminek a kezelhetősége a lehető legjobb, még ha nem is tudunk vele akkorát ütni. Kemény borításra pedig inkább olyan "szerszámot" vigyünk, aminél az ütőerő dominál (különösen igaz ez fűre), mert itt rövid labdamenetekre lehet számítani, ahol az irányíthatóság kisebb szerepet játszik. Ezután még egy dologgal kell foglalkoznunk, a pálya kiválasztásával. A játékban az Ausztrál Nyílt teniszbajnokság, a Wimbledoni torna, a US Open, illetve a Roland Garros centerpályáin játszhatunk, és még a Suzanne Lenglen-ről elnevezett salakpályás arénában, ami szintén a Francia Nyílt Teniszbajnokság egyik helyszíne. (mit is várhatnánk a francia készítőgárdától, mint hogy saját viadaluk vigye a prímet még a pályák terén is... Ezen kívül hagy említsem meg, hogy 2000-ben a Francia Nyílt Teniszbajnokság megelőzte időpontját tekintve is az ausztrál tornát, és így mindenben az élre került. A pályákkal kapcsolatban viszont meg kell említeni, hogy kidolgozottságuk első osztályú, beleértve a jellegzetes bírói székektől kezdve, a pálya dekorációjához tartozó virágos cserepekig. Külön megjelenítik például a hálót figyelő bírót (persze, csak ahol alkalmazzák, hiszen Ausztráliában és az Egyesült Államokban már jóval korszerűbb elektronikus jelzőrendszert használnak, míg Wimbledonban és Franciaországban a már jól bevált, ámde tévedésekre mindig képes ember maradt). Említhetem még azt a nem elhanyagolható dolgot is, hogy salakpályán a vonalak elmaszatolódnak a játék során, a labda után pedig porzik a salak, ami igencsak valósághű, és hozzájárul a játék hangulatának további fokozásához!

Ha már meccsen is próbára tettük képességeinket, akkor tényleg nincs miért tovább halogatni, induljunk el életünk első tornáján. Mint már mondtam, a játékban négy nagy torna közül választhatunk. A salakpályás Roland Garrost, a füvön rendezett Wimbledoni viadalt, és a két keménypályás (mindkettő gumi) tornát, a US. Opent, és az Ausztralien Opent. A tornát hasonlóan kezdjük, mint a sima mérkőzéseket, először játékost, majd ütőt választunk. Ha ezen túl vagyunk, akkor megpillanthatjuk a sorsolást, vagyis ellenfeleinket. Itt mindenképp meg kell, hogy álljak egy kicsit. Talán a program (de még inkább a programozók) legnagyobb hibája ez, ugyanis én először azt hittem, hogy selejtezőket kell játszanom a főtáblára kerülésért (ennek nagyon megörültem, ilyet ugyanis még sehol sem láttam). Persze nem így van, egyszerűen arról van szó, hogy mint "szuperkiemeltek-nek", csak a torna utolsó három fordulójában kell bekapcsolódnunk a viadalsorozatba, és három (néha nevetségesen könnyű) ellenfél legyőzése után, már vihetjük is haza a jól (?) megérdemelt trófeánkat. Nevetséges, mi több illúzióromboló hatása van ennek a "kis" eltérésnek. Nem értem, mennyibe került volna még két-három fordulót beletenni a játékba (vagy talán a főtábla lett volna túl nagy, és átláthatatlan – nem hiszem)? A valóság az, hogy a programfejlesztő cég (a francia Carapace) tőkéjéből csak a Roland Garros embléma megvételére futotta, ezért nem használhatta fel az eredeti versenyek rendszerét, az azokon induló játékosok neveit, valamint a maradék három torna valódi emblémáit sem. További hiba, hogy a tisztán a vonalra eső labdát, a gépi bírók rendre szélesnek ítélik, ami azért nagyon bosszantó, mert hogy ha már befutottam, és beütöttem azt a labdát, akkor pontot akarok érte kapni, a gép ezzel szemben a saját játékosának meccsben tartása miatt, nem jónak minősíti azt. Mindezek ellenére hiba lenne a programot úgy bemutatni, mint egy huszadrangú, semmi extrát nem tartalmazó játékot. Az árnyoldalai mellett rendkívül sok pozitívummal rendelkezik, mint a teljesen egyedi ütőválasztás, a stadionok gyönyörű kidolgozottsága, a játékosok megformálása, a mozgások, amihez külön, új 3D-s rendszert fejlesztettek (legalábbis a dobozon, és az interneten ezt hirdetik), de említhetném a fokozatosan nehezedő ellenfeleket is, akik képesek emberi ellenfeleiket emberfeletti küzdelmekre kényszeríteni egy-egy pontért. Folytatva az eddig elkezdett gondolatmenetet, az sem rossz a játékban, hogy bizonyos számú megnyert torna után bonusz gyanánt jutalommérkőzések várnak az ifjú bajnokra. Ilyen bonusz lehet az évvégén rendezett világbajnokság is, melyhez szintén külön arénát alkottak a készítők.Két menü van még hátra, ezek közül az egyik a "bonus", ahol a már kiérdemelt bonuszmeccseket játszhatjuk le. A másik menü az "options" ahol a szokásos dolgokat állíthatjuk, mint például a "game" alkönyvtárban a nehézségi fokot, a szettek számát, a kamera pozícióját, és hogy legyen-e "célzó" kurzor, ami annyit tesz, hogy lássuk-e hová fogjuk a labdát ütni. A "sound" (hang) alkönyvtárban állíthatjuk a közönség, a bíró, a labda, a cd-ről töltött hangok, és az általános hangokat (cipő csoszogása, stadion alapzaj, stb.).A "commands" menüben kalibrálhatjuk újra a billentyűzetet, míg a "video"-ban a szokásos grafikai beállítások találhatóak. Amit hiányolni lehet a játékból, az a mára már szinte nélkülözhetetlen "Network play", azaz az interneten keresztüli játék. Szerintem ez a készítők újabb tévedése. Egy játék, amivel nem lehet a neten játszani, és mindez a huszonegyedik évszázad küszöbén. A játék természetesen ezen hiányosság ellenére is megtalálható a világhálón. Érdemes rögtön a www.cryo-interactive.com/ oldalon kezdeni. A Cryo oldalán, miután megtaláltuk a Roland Garros 2000-et, két dolgot fedezünk fel a játékkal kapcsolatban. Az első egy rövid ismertető a programról, a második pedig néhány letölthető kiegészítés. A letölthető cuccok között főleg új helyszíneket, új öltözékeket, és új ütőket találunk, melyeket PC-re és Gameboyra egyaránt lehívhatunk.



A plakátemberek dugig töltötték a nézőteret...



A vonalbírók figyelme lankadhatatlan...

Összefoglalva a Roland Garros egy korrekt játék, különösen a külsőségeket illetően (stadionok, és ami ezen belül van), viszont azt is elmondhatjuk, hogy nem fog falakat döngető új korszakot nyitni a teniszezni szeretők életében.

Szöcske

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Játék után hiányoltam a zoknimról a salakport...

végítélet

90%

EB TÖRTÉNELEM

★ Analóg tudattágítás mindenkinek a fociról

Vitathatatlan tény, hogy ebben a hónapban foci-túltengéssel küszködik mindenki, mivel nemcsak a PC-világban kergethetjük a labdát több játékban is, az EB eseményei is odaszögezik a (jómagamhoz hasonló) foci-őrülteket minden este a tv képernyői elé. Felmerült így az ötlet, hogy ha már minden az európai fociról szól ebben a számban, (nem is beszélve Bognár Györggyel készített beszélgetésünkről), érdemes lenne egy pár sor erejéig kilépni a 3D gyorsítók és processzor sebességek világából és szentelni egy oldalt a foci "analóg" múltjának is. Sokat agyalva a dolgon, végül arra a következtetésre jutottam, hogy hanyagolván a száraz adatok és időpontok tömkelegét, inkább pár érdekes eredményt írok le nektek abból az információtömegből, amit az elmúlt hónapokban összeolvastam és hallottam készülődve az EB hangulatára, ünnepeire és leginkább izgalmaira. Kezdjük rögtön az elején a dolgot.
Az Európai Labdarúgó Szövetség megalakulásának évében (1954) már felvetődött, hogy szükség lene egy olyan bajnokságra, ahol nem klubcsapatok mérik össze erejüket, hanem különböző országok válogatottjai, persze szigorúan az öreg kontinensről. A Copa Amerika mellett már csak a versenyszellem is arra késztette Henri Delauney-t, aki az első főtitkára volt a már fent említett intézménynek, hogy minél előbb lefektesse az EB alapjait. Ő már nem érhette meg, de fia Pierre továbbvitte az elképzelést és (többek között Sebes Gusztáv közreműködésével) 1957-ben egy pályázat formájában megszületett a bajnokság első szabályzata. 1960-ban kezdődött meg a Nemzetek Kupája, ami az első EB-nek tekinthető. Na, vajon kik játszották a jelentkező 16 csapatból az első meccset? Persze, hogy mi és a szovjetek. Nem kell részleteznem, hogy előkelő helyünk ellenére a világ labdarúgásában (akkori mércével persze) kikaptunk 3-1 re Moszkvában. A visszavágóban bízva, a magyar csapat egy évig készült, ám ez sem volt elég, így egy hazai vereség után összesítve 4-1-es eredménnyel estünk ki az első viadalsorozatról, ami egyébként még bővelkedett politikai problémákban és apró bakikban. Végül a minket kiejtő Szovjet válogatott szerezte meg az első bajnoki serleget a Jugókkal szemben Franciaországban, merthogy ott volt az első EB.

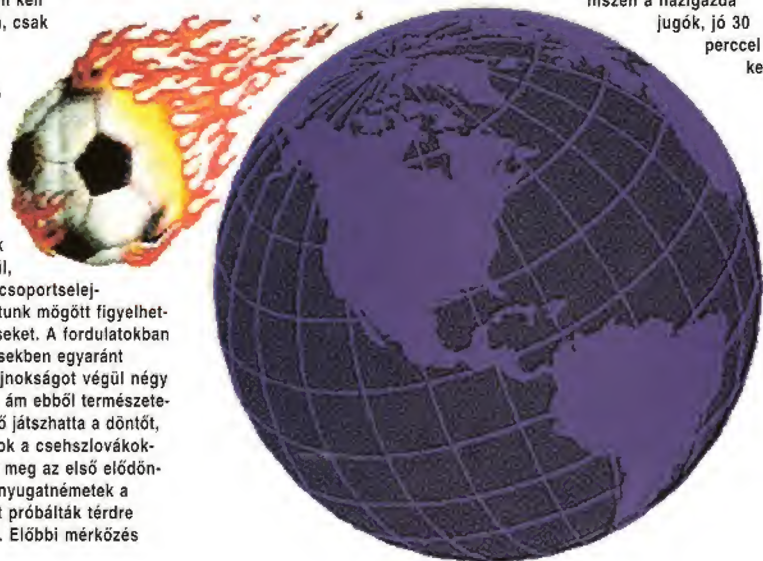
A következő bajnokságon Magyarország már szebben menetelt, egészen az elődöntőig. Az 1964-ben megrendezett (még mindig) Nemzetek Kupájában a magyar válogatott Albert, Sipos, Bene és a többiek pazar játékával haladt a győzelem felé egészen az elődöntőig, ahol a házigazda Spanyolok egyetlen árva góllal választottak el minket a biztos ezüstéremtől annak ellenére, hogy Szentmihályi élete egyik legnagyobb meccsét védte végig. Európa akkori bronzérmes csapata lettünk miután a dánokat sikerült térdre kényszerítenünk 120 percben.

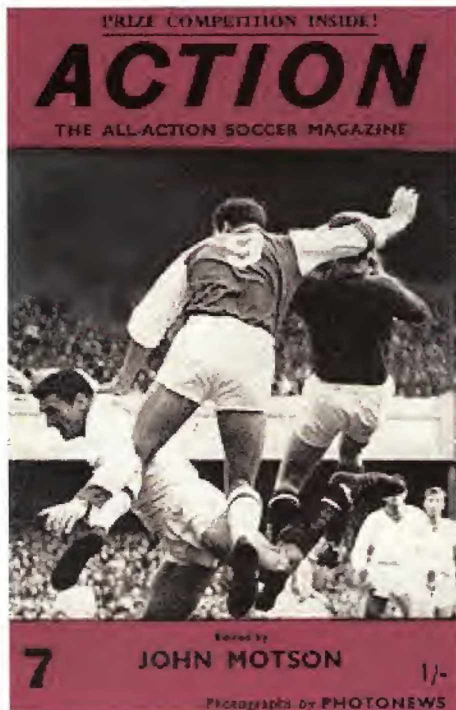
1968-ban kapta a bajnokság először meg az Európa-bajnokság titulust. Ebben az évben a negyeddöntőig meneteltünk Novák, Mészöly, Szűcs, Ihász, Fazekas, Farkas és a többi magyar labdazsonglőr segítségével, de sajnos a már oly sokat utált és átkozott Szovjet csapat vetett véget bajnoki reményeinknek. A jugók és olaszok által vívott csatában végül a tengerkék mezesek kerültek ki győztesként, így a "Csizma"-ország ünnepelhette első EB győzelmét.

1972. Belgium. A Magyar csapat egy fogcsikorgatott, ám annál híresebb mérkőzésen kvalifikálta magát a negyeddöntőkre. Az első mérkőzésen percekkel a lefújás előtt, sikerült az 1-1-es döntetlent elkerülni Szőke góljával, ám az elődöntőben sajnos örök mumusaink a Szovjetek ejtettek ki (már megint) minket, de később a bronzérmet is elvesztettük. Végül a nyugatnémetek csapata ünnepelhette a bajnoki cím megszerzését, nem kell magyaráznom, csak említek pár nevet: Beckenbauer, Müller, Breitner.

Az 1976-os bajnokságra már sajnos nem jutottunk ki, így tétlenül, mindössze a csoportselejtezőkkel a hátunk mögött figyelhettük a történéseket. A fordulatokban és meglepetésekben egyaránt bővelkedő bajnokságot végül négy csapat uralta, ám ebből természetesen csak kettő játszhatta a döntőt, így a hollandok a csehszlovákokkal küzdöttek meg az első elődöntőben, míg a nyugatnémetek a jugoszlávokat próbálták térdre kényszeríteni. Előbbi mérkőzés különlegesen emlékezetes maradt a "narancs"-szúrkolók fejében, mivel rengeteg rugdalózás és vagdalkozás jellemezte. Némileg érdekességnek számít a tény, hogy a hollandok világsztárja Cruyff, miután nem mutatott semmit a pályán, a 80. perc környékén elvesztette türelmét és olyan hevesen kezdett reklamálni a bírónál egy kérdéses döntés után, hogy megkapta második sárgáját a versenysorozaton, ami egyet jelentett a diszkvalifikálásával a következő mérkőzésről. Ez ugye annak tudatában, hogy akár a döntő is lehet, igencsak felpaprikázta a hollandokat, így az 1-1-es döntetlent követő hosszabbításban még jobban vagdalkozva próbálták bevenni a csehek kapuját. Aztán Cruyff úgy érezte szabálytalankodott és megállt... Ő egyedül, mert sem a bíró, sem Nehoda, a csehek csatárja nem így érezte, majd a bután bámuló hollandok orra előtt a hálóba küldte a labdát. Nosza, akkor aztán elszabadultak az indulatok végleg, így végülis 3 holland játékosnak kellet lemondani az ekkor, már aligha döntőszagú következő mérkőzésről. Végül Vesely adta meg a kegyelemdöfést, így a hollandoknak csak a "vigaszdöntő" maradt. A másik elődöntőben sem volt kisseb a feszültség, hiszen a házigazda jugók, jó 30 perccel a kez-







dősípszó után, már 2-0-ra vezettek a nyugatnémetek ellen, de talán nem kell felhívnom senki figyelmét a tényre: a mérkőzés a hármas sípszóig tart! Különösen a németeknél! A 65. perctől indult be a sörivók darálója, amikor Flohe egyenlített, majd Dieter Müller mesterhármasával a 120 perces mérkőzés végén a nyugatnémetek mancsaftja jutott a fináléba.

A döntőben a csehek brillíroztak, egészen addig, amíg a németeken valaki be nem kacsolta a "kiegyenlítés minden áron!" - gombot. Az egyenlítő gólt, végül a 90. percben sikerült Hölzenbein közreműködésével kicsikarni, ám végül a hosszabbításban is patthelyzetet produkáló mérkőzést, a tizenegyesek döntötték el. A németek talán akkor veszítettek utoljára büntetőpárbajt. A Csehszlovákiáé volt a bajnoki cím!

1980-ban az olaszországi EB is csak távolról mozgathatta meg a magyar válogatottat, mivel sajnos oda sem sikerült kijutnunk. A 80-as év Júniusa fémjelezte az európai fociviadalok csúcsát. Az előző EB-n csalódott németek reménykedtek egy esetleges győzelemben, és amikor bejutottak a döntőbe, ez beigazolódott, hiszen leiskolázták a kis belga válogatottat, akik egyébként a házigazda olaszokat ütötték el a finálétól. A németek persze megint nagy szerencsével nyertek, miután a belgák kínkeservesen kiegyenlítettek. Már minkét oldalon készültek a gyúrók, és a vizes-flakonok a hosszabbítást megelőző liturgikus frissítésekre, ám a 88. percben Rummenigge beadását Hrubesch fejelte a kapuba, így Fortuna a németek mellett tette le a voksot aznap este.

84-ben Platini vezetésével a francia válogatott győzedelmeskedett Európa országain, sajnos megint magyar részvétel nélkül. Már az elődöntőben is nagyon látványos, szórakoztató mérkőzéseket nézhetett végig Európa, hiszen a franciák a portugálokat készültek "ledarálni", ám a meccs nem változtatta be a hozzá fűzött reményeket (a franciák szemszögéből). Bár a sajtszakértők szerezték meg a vezetést, ezt hamar kiegyenlítette a Portugál válo-



gatott, majd átvette a vezetést percekkel a lefújás előtt. A mérkőzésnek ebben a felében nagyon úgy tűnt: megtörhet a francia diadalmenet. Aztán jött Domergue és pofátlan módon a nagy Platini szabadrúgását ellőtte. Mi az hogy előtte? Úgy a kapuba csavart, hogy mind a 60 ezer néző teljes extázisban üvöltött 3 percig! Azután feléledtek a franciák, így a hosszabbításban természetesen Platini góljával berúgták magukat a döntőbe.

A másik oldalon a dánok csaptak össze, a nyilvánvalóan esélyesebb spanyolokkal. Rengeteg sárga lap, és még több sérülés jellemezte a mérkőzést, amit végül 1-1-es döntetlen után a tizenegyesek döntöttek el, a sötétebb bőrű csapat javára.

A döntőben, a bajnokságok egyik legnagyobb potyagóljával sikerült nyerni a franciáknak, miután egy ártalmatlan szabadrúgást a Spanyol kapus, Arconada, aki az egész bajnokságon szó szerint kivédte az ellenfelek szemét, egyszerűen beejtett a kapuba. Ilyen a sport, és az emberi sors.



És akkor volt egy Világbajnokság, amire kijutottunk, nagyon készültünk rá, majd a Szovjet válogatottól apró vereséget szenvedtünk, ami jó 15 évre visszavetette a magyar labdarúgást... Ettől kezdve már felesleges folyamatosan említenem a tényt: egyszer sem voltunk ott a hátralévő négy EB-n.

A 88-as Németországban megtartott viadalsorozatról számomra a Szovjet Daszajev parádés védései, és Van Basten szemet gyönyörködtető gólja maradt meg a döntőből, amit a hollandok játszottak a szovjetekkel. A Holland válogatott remekül játszotta végig a bajnokságot. Megérdemelten győztek, ráadásul még Van Basten is elismerte, hogy életében valószínűleg most először, és utoljára talált be ilyen éles szögből, röptében, tétmérkőzésen a kapuba. Az a tény, hogy ezzel eldöntötte a bajnokság sorsát, már csak a hab volt a tortán. Egyébként a hollandok, ezen az EB-n még nagyon sportszerűek voltak, de ha megengedtek egy rövid személyes véleményt, a holland "fekete" játékosok az ezt követő évtizedben sportot űztek a megengedhetetlen magatartásból a pályán. Ezt a 90-es VB-n kezdte Rijkaard, amikor miután felrúgta Rudi Völlert, egyszerűen leköpte. Majd, miután ezért kiállították, leköpte még egyszer. Bicskanyitogató módon folytatta ezt a mentalítást rengeteg játékos, és nem kell sokáig nézni egy mérkőzést akár most sem ahhoz, hogy Kluivert vagy Davids fogja magát, és beleszálljon valakibe páros nyújtott lábbal.

Ezek az évek azért, már sokkal közelebb állnak hozzánk, így nem is nagyon részletezem, hiszen mindenki emlékszik a 92-es Dán meglepetés győzelemre, amikor a vigaszágon, némi politikai zavar miatt bejutott Dán válogatott kezdetben bukdácsolva, ám végül diadalmasan, valahol igazságot szolgáltatva nyerte meg a döntőt, annak a Vilfort-nak a góljával, aki a viadalok alatt ingajáratban utazgatott haldokló kislánya kórházi ágya, és a meccshelyszínek között. Sokan bírálták, hogy kezezett, sokan azt állították: nélküle is nyertek volna egy góllal. Mégis úgy érzem, mindenképp igazságot szolgáltatott az a feketefehér labda azon a nyári estén!

Aztán a foci haza készült 96-ban Angliába, ahol mindenki Shearer és Sheringham bűvöletében várta a biztos Angol diadalt rossz szokásként, ami a mai napig jellemzi az angol szurkolókat. A túlzott magabiztosság és nagyképűség, hamar keserű bosszúsággá vált, amikor a Német tizenegy kísérteties hasonlósággal az olasz VB-hez, büntetőkkel szertefoszlatta a szigetország reményeit. A másik ágon a csehek jutottak be a döntőbe, ahol történelmet írva, a német Bierhoff első hivatalos "aranygólja" döntötte el a mérkőzést, szerintem némileg igazságtalanul.

Lassan elérkeztünk a jelenlegi Európa-bajnoksághoz. Eddig mindegyik meccs remek volt és izgalmas. Nem is emlékszem mikor volt ennyire változatos és sokszínű egy EB első fordulója. Elképzelésem sincs, hogy mi lesz a bajnokság vége, hiszen egy ilyen Portugál-Angol vagy Szlovén-Jugoszláv mérkőzés után, nem merek jóslatokba bocsátkozni. Miközben ezt írom, épp az angolok gyűjtenek be egy történelmi győzelmet a németek ellen. Annyi jó meccs akad, hogy csak kapkodom a fejem. Remélem ettől függetlenül sikerült besűríteni pár fontos emléket, és adatot arról a bajnokságról, melyet nézni és játszani is egyaránt érdemes, függetlenül attól, hogy a füves pályán rohanjuk ki a tüdőnket, vagy a szobában, 35 fokban a PC előtt zsibbasztjuk le a kezeinket.

Adam

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000

★ **Donadoni, Peruzzi, canneloni, pepperoni, satöbbi...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Silicon Dreams
Kiadó: Eidos
website: www.eidos.co.uk
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

És akkor megvettem mind a hat zacskó chipset, és mind a négy liter kólát, amit az üzletben találtam, és nekiláttam az Európa-bajnokság első mérkőzését megnézni. Voltunk vagy nyolcan a szobában, és már az első meccs után nyilvánvalóvá vált: nem nagyon akad idén nyáron sem szabad este Júni 10-től Júli 2-ig! Aztán jött a telefon, hogy van itt két program, és hogy le kéne tesztelni. Persze mindkettő foci! Na, ennyit a nyugodt estékről. Tudván, hogy cimboráim legalább annyira fanatikus PC-futballozók, mint én, hamar rádöbbentem, hogy nem lesz könnyű besűríteni két játékot a napi két meccs közé, nem is beszélve a tényről, hogy szerény hajlékom azóta átalakult egy Keleti-aluljáró színvonalú átjáróházzá, mivel minden nap minden órában beállít valamelyik istenverte barátom, hogy ugyan játszunk már egy kicsit a Bajnokok Ligájával, vagy adjunk a románoknak az Euro 2000-ben. Talán az sem lepne meg, ha egyik nap valamelyik Fedél Nélkül-huszár is elosonna a szobám ajtaja előtt. No de, mint már mondtam volt, én is hasonló beállítottságú vagyok (mármint focijáték ügyben), így az elmúlt 168 óra nem is szólt másról, mint a kerek pöttyös labdáról a nap 18 óráján keresztül. Először talán a "kevésbé" aktuális Champions League 1999/2000-ről írok nektek, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a nagy EB-lázban átsiklik mindenki a játék felett, pedig igencsak a spiccen van, ráadásul rég nem láttam ennyire jól irányítható focit, ami nem EA Sports volt.

Talán nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy a játék, melyik bajnokságot fogja szimulálni, így vágjunk rögtön a közepébe.

Néhol ronda, de tartalmilag rendben!

Bár úgy gondolom, nem a legjobb intró az olyan, amiben gyakorlatilag egy videó van bedigitalizálva, mégis talán ebben az esetben elfogadható az a kisfilm, amit összedobtak az Eidosnál. Ez a Bajnokok Ligája-féle elit feeling jól átjön a bevezető képsorban, nem is említve annak a tényét, hogy különösen a tavalyi döntője ennek a bajnokságnak nagyon izgalmasra sikerült, így nem kell keresztre feszíteni a lusta programozókat. Persze az intró megosztja majd a közönséget, mert ha valaki a Bayern-nek szurkolt akkoriban, annak bizony legfájdalmasabb pillanatainak egyikét "kapargatja meg" a rövidfilm.

Egyébként nekem minőségi problémáim vannak a bevezetővel és az átvezető képsorokkal is! Szerintem a felbontásuk nem elég magas. Az elején azt hittem, hogy az én gépemmel van valami, de miután mindent átvizsgáltam, rájöttem, hogy "gyárilag" lett ilyen csúnyácska az intró és a mérkőzéseket megelőző kisfilm is. Azért ennél egy kicsit lehetett volna több helyet áldozni a cd-n a bevezetőfilmre. Különösen azért zavaró a dolog, mert a már fent említett elit érzése a játéknak nagyon szépen átjön a menüpontoknál is, és az aláfestő zene is érezteti: itt bizony a foci arisztokrácia méri össze tudását. Akkor miért ilyen "kockás" az a nyamvadt intró?

Ha a csapatokat és a különböző helyszíneket tekintjük, teljesen up-to-date minden, nem kell tartanunk attól, hogy esetleg hibás csapatfelállásokkal találkozunk, de a különböző mancsaftok formáció taktikái is jól vannak modellezve, így még az sem nagyon kötekedhet, aki minden játékost, minden bajnokságot és minden formációt IQ-ból vág. Persze bármelyik pontot átállíthatjuk itt is, így ha valakinek kedve szottyan 4-2-4-es felállással megrohanni, mondjuk a Manchester United csapatát, hát tessék! Az összes formáció közül válogathatunk, név szerint is, és természetesen piros pöttyös megfontolással is (mármint ugye a csapatfelállás taktikai rajzát nézve).

Mivel a magyarok nem nagyon jeleskednek a futball műfajában, hát sajnos ebből a játékból is kimaradtunk, így ne keressetek egy magyar játékost sem, kivéve persze a berlini Herta-ban Királyt és Dárdait, akik remélhetőleg az egy kicsit megmutatják azért a nyugatnak, hogy akadnak még használható, intelligens és jó focisták a gulash-országban is.



Büntető rúgás, ahogy a naygkönyvben tanítják



Hoppá! Egy piros villan a kézben...

Interaktív nosztalgia

A játék legjobb és legérdekesebb menüpontja a már másik játékokból is megismert klasszikus mérkőzéseket felelevenítő menüpont, ahol a bajnokok ligája 1968-tól vívott döntőinek bizonyos meccseit játszhatjuk újra, persze szigorúan a történelem szerint diktált események felidézésével. Ez a pont jelenthet némi vigaszt azoknak a München-szurkolóknak, akik a fent említett mérkőzést olyan fájdalmasan élték meg. Ha itt nekifutnak a meccsnek, nem biztos, hogy sikerül az angoloknak kiegyenlíteni. Persze rengeteg egyéb "éles helyzet" van még a választható menüpontok között, így mindenki kaphat kedvére való feladatot, ha már arra a sima mérkőzés nem elég. Ezeknek a mérkőzéseknek a nehézségi fokát egyébként, a mellettük látható csillagok száma jelöli.

A meccs

Kezdjük talán a számomra legfeltűnőbb dologgal. Aránytalanok a játékosok! Nem tudom, hogy sikerült ezt ilyenre összehozni, de sok játékosnak akkora feje van, mint egy hóembernek. Elkerülhetetlen, hogy összehasonlítsam a másik aktuális játékkal az EURO2000-el, így ez borzasztóan szembetűnő volt, már az első mérkőzéseknél. A másik aránytalan dolog a labda mérete. De uraim! Az a bogyó nem akkora, mint egy medicin labda! Én elhiszem, hogy meg akarták könnyíteni a játékot, de azért nem kéne olyan méretűvé



varázsolni a labdát, hogy mindenképp eltaláljam, akárhol és akármikor rúgok bele. A készítők láthatóan nagyon odafigyeltek arra, hogy a játékosok arca is hasonlítson az eredeti emberekre, de úgy érzem ennek kicsit a külalak itta meg a levét, mivel a fent említett aránytalanságok mellett sok egyéb dolog van, ami lehetne sokkal szebb és sokkal igényesebb. Szerencsére nem tartozik ezek közé a stadionok kidolgozása, ami nagyon részletesen és szépen meg lett rajzolva, így néha ellátni egészen az öltözőig.

Ha magát a játékot nézzük, akad egy-két apróság, amit bizony kihagyhattak volna a készítők. Szerintem abszolút szabálytalan módon szerelnek sokszor a gép által irányított csapatok, viszont, ha mi rúgjuk fel az ellenfelet, szinte minden alkalommal befújja a bíró a faltot. A másik kicsit idegesítő komponens a játékban a csatárok labdalevétele. Túlságosan sokáig bénáznak a kirúgást követően, és így rengeteg alkalommal elveszik a labdát tőlük az ellenfél játékosai.

A kapusok mozgása egy külön oldalt érdemelne, mert amennyi jó dolgot találtam benne, legalább annyi rosszat is. Fura kettőség jellemzi egyébként a játék valósághűségét is, mivel sok mozdulat és csel nagyon jól imitálja, jó arányban szimulálja benne rejlő lehetőségeket. Például nem megy kapura majdnem mindegyik lövés, mint a Fifa sorozatban.

Itt elég könnyű mellélőni, és amikor röptében próbáljuk eltalálni a labdát a pontos lövés esélye is közelebb áll az igazsághoz, mint az EA Sports klasszikus sorozatában megeresztett lövéseknél.

Jó és mindenképp használható újításnak tartom a támadások közben megnézhető felső madártávlatot, ami gyakorlatilag a csatár felnézését helyettesíti egy felfutás során. Így sokkal könnyebb megnézni a passzolási lehetőségeinket, hiszen ilyenkor a képen kívül álló játékosok is láthatóak. Így nem vaktába passzolunk, hanem az előre kiszemelt embernek, esetleg a taktikusabbak két, három passzt is megtervezhetnek ennek a funkciónak a használatával.

A védők magatartása nem szokatlan, mivel Ők is csak akkor képesek belerúgni a labdába, ha mi irányítjuk őket. Ezt még egy focijátékban sem láttam, hogy sikerült volna megoldani. Persze itt kicsit csalókább lett a dolog, mert sokszor még akkor sem tudjuk elrúgni a labdát a támadójátékos elől, ha mi irányítjuk a védőt. Ez persze visszafelé is érvényes: amikor támadunk, és már épp ellőnénk egy labdát, olykor-olykor mire észbe kapunk, már a védő rohan előre a mi labdánkkal, anélkül, hogy egyáltalán tett volna érte valamit. Eme fenti tulajdonságok egyértelműen mutatnak a következtetésre: csal a játék! De mint a disznó! A bíró mindent befúj nekünk, de alig fúj be valamit a gépnek. A játékosok elvesztik a labdáinkat, de mi viszonylag nehezen tudjuk visszaszerezni. A program egyébként a csalásnak azt az ügyes formáját alkalmazza, ami a kezdő játékosokkal elhiteti, hogy Ők a gyengék és nem a gép a mocsok. Sajnos ez ellen nincs mit tenni, meg kell szokni és kész.

A program írói sem nagyon figyeltek egyébként az etikai kódexre, mert a nehézség beállításánál is hagytak apró kiskapukat, amelyekkel csalóka módon kiiktathatjuk a nehezítő tényezőket.

Ilyen például a bíró. Amatőr fokozaton engedékeny, normálon már közel igazságos, és profi fokozaton szigorú. Ám ezt is átállíthatjuk az opcióknál, így a profi fokozaton sem fog befújni egy szabálytalanságot sem. Valamilyen szempontból jó, másikból viszont kifejezetten elszomorító, és idegesítő.

Térjünk talán vissza, a már fent említett kapushoz! Ő sokszor nagyon jól, és élethűen kimozdul a labdára, ám ezután fogja, és legalább annyi alkalommal odadobja az ellenfél játékosának. Az EURO2000-ben is előfordul ilyen, de nem annyiszor, mint itt. Jó 25 százalékkal megnöveli az ellenfelek esélyeit, ha a kapusunk kezében van a labda, mivel tízből legalább két alkalommal biztos, hogy "eladja" a támadást, méghozzá elég veszélyes módon.

A másik furcsa mozdulata, a hátrafelé vetődés. Erre kevesebb példa van, mint a rossz kidobásra, de azért akad szépszámmal ilyen is.

Ez annyit takar, hogy egy távoli lövést úgy fog meg, hogy hátrafelé vetődik el, mikor már túllőtték rajta a labdát, amolyan utolsó lehetőségként.



Itt senki sem várja állva a labdát?



Gólöröm a köbön



Vajon melyik focira vetődik a kapus?

Na már most, ki tudja mindenki találni, hogy mi lesz az eredménye a védésnek, ha a kapusunk a gólvonalon áll...

A pár hónappal ezelőtt bevezetett új UEFA-szabályok szerint, nem lehet itt sem nagyon időt húzni, ám ezt nem bírói ítélettel oldja meg a program, hanem amikor a kapusunk kezében van a labda, amolyan amerikai futball-szerűen megáll az óra. Várhatunk akár hosszú percekig, nem történik semmi, csak áll mindenki és néz.

A program másik érdekessége, hogy az angolok szövetségi kapitánya, Kevin Keegan is kommentálja az eseményeket, ami mindenképp aktuális ötlet volt, különösen az angolok siralmas EB szereplését figyelembe véve.

A gólörömöket is nagyon jól, és élethűen sikerült le "motion capture"-özni, így ha elég sokáig várunk, akár a friss apaként ünneplő Bebeto elhíresült ringatását is megcsodálhatjuk a többi gólöröm között a játékban.

Mindent összegezve, nagyon jó kis program született az Eidosnál, és ami még ennél is meglepőbb: legalább annyira játszható és élvezhető, mint a Fifa-sorozat bármelyik tagja. Érdemes sokat játszani vele, és ha már úgy érzitek: kicsit túlságosan könnyen megy minden mérkőzés, lépjetek a profi fokozatra, garantálom, hogy meg fogtok izzadni minden gól előtt.

Adam

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Kicsit hanyag, de szeretetre méltó...

végítélet

79%

BESZÉLGETÉS BOGNÁR GYÖRGGYEL, AZ MTK SZAKMAI IGAZGATÓJÁVAL

★ E.B....utánpótlás...P.C.

Forró nyári nap, az autóban 40 fok, dugó a Hungária kőrúton. A kocsimat épp meghúzták, így a düh és a kimerültség nem sok jót ígért a beszélgetéshez Bognár Györggyel, mindenki Gyurijával, aki az MTK szakmai igazgatója és jelenleg az utánpótlást felügyeli.
Edzi azokat a srácokat, akik évek múlva, majd remélhetőleg a nemzetközi porondon hozzák vissza a magyar foci rég elveszett tiszteletét.
A székház üres, csak pár fiatalabb srác szaladgál ide-oda, ám egyiket elkapva hamar tudomást szereztem, végcélom pontos helyéről.
-A Gyuri irodája? Ja, ott van balra az első ajtó!

Megköszönve, tovább "száguldottam" a 80-as éveket idéző folyósón, majd a bal első ajtó előtt ismét egy fiatal, kb. 17 éves focireménység álldogált feszült figyelemmel.

Nyílik az ajtó és mindketten beléptünk két különböző céllal, ugyanahhoz az emberhez.
Épp egy tárgyalás végén járhat, ám meg-látva minket azonnal üdvözöl, majd kérdően fordul a srác felé.
- Mondd, mi kell?
- Vécépapír, nem tudod, hol van?

Tehetetlen vigyorral az arcán, nagy nyugalommal és türelemmel magyarázta meg a srácnak, hogy eme kérését aligha a szakmai igazgató irodájában kéne orvosolni.
Egy dolog már most látszik: nem véletlenül Ő dirigálja az utánpótlást. Elég volt két mondat, és nyilvánvaló volt számomra: nem egy diktátor típusú, félelemmel és megszorításokkal fegyelmező edzőről van szó. A szobája, kész múzeum. Rengeteg serleg és kupa díszíti minden oldalon, alig győzöm kapkodni a fejem. Egy pillanatra elszalad...van még egy kis dolga.
Addig kicsit közelebbről megvizsgálom a kupákat, majd meglepődve látom, hogy az íróasztalán lévő (általam virágvázának statuált) serleg, nem más, mint a Magyar Kupa! Papírok, szerződések mindenhol, hiába egy vezetőnek sok dolga van. Miután visszaér, azonnal a közepébe vágunk.

- *Milyen lesz az MTK 5 év múlva?*
- Jó kérdés...milyen lesz a magyar futball öt év múlva? Szerintem mi utánpótlás terén rengeteget léptünk előre az elmúlt öt évben, de egyébként az MTK szervezetileg eddig is jól működött az elmúlt 5-6 évben.
Most tudtunk egy kis szakmai pluszt, egy szakmai irányvonalat adni, amit mi magunk dolgoztunk ki, és ezt megköveteljük az utánpótlásoktól is.
Ha az érdekel milyen lesz 5 év múlva, én azt várom a játékosoktól, hogy tudják mi a foci, miről szól, és hogy képzettek legyenek a játék szeretetét magukban hordozva.



- *Mi manapság fontosabb a fiatalok tanításánál, a technikás játék, vagy a nagy hajtás, a jó erőnlét?*
- Mindenképp a technika a fontosabb, de megfordult a világ az elmúlt években, mert aki az eredményért játszik, az a hajtós focit erőlteti, és szó szerint belehajtja a gyerekeket a győzelembe. Az edzők nagy része sokkal inkább a fizikailag is nagyobb, erősebb srácokat hajtja és edzi. Nálunk ez fordítva van, és talán pont ebben rejlik az MTK sikereinek titka.
Mi a játszó, technikás gyerekekkel foglalkozunk még akkor is, ha a többiek most még elnyomják őket. Amikor kiegyenlítődnek majd az erőviszonyok, az lesz a jobb, aki többet tud.

- *A magyar foci helyzetéről nem kérdeznélek, mégis egy dolog érdekelne. Ha ennyi fiatal tehetség van, akkor Ők hová tűnnek, amikor kirepülnek és "profi" focisták lesznek?*
- Ott vesznek el, amiről eddig beszéltem. Ott, amikor versenyeztetjük őket és az edzők pazar, és látványos eredményeket akarnak, pedig az eredmény nem az, ha a csapatom nyer 5 góllal, hanem amikor le tudja venni egy játékos a labdát, és azt jó helyre passzolni. Számomra ez az eredmény számít. A folyamatos hajtás viszont megöli a tudást és az alapképzettséget.
Ha valaki 13 évesen nem tud alapkövetelményeket, akkor azt nem is tudja bepótolni, hiszen nem lesz rá ideje, sem energiája, így lemarad, és idővel beszürkül. Mindig van pár nagyon tehetséges és ígéretes fiú, de folyamatosan játszatjuk őket, és ezzel gyakorlatilag a technikai tudást elnyomjuk bennük. Ezt így levezetni egy beszélgetésben könnyű, de megcsinálni és azt fölvállalni, hogy én a gyerekekkel egy bajnokságban játszani akarok, és nem feltétlenül nyerni, már sokkal nehezebb.

- *Mennyire csökken a focizni vágyó fiatalok száma? Te, mint a labdarúgásnak elkötelezett sportoló, ezt hogyan éled meg?*
- Nem futballoznak eleget a gyerekek, még az se, aki futballista akar lenni.
Annyi más területe lett az életnek manapság, hogy az iskolai kötelezettsége mellett, nem beszélve a nyelvekről és a számítógépről, egyszerűen nincs ideje, sem energiája senkinek focizni.
Mozi van, videó van, minden van, nem csak futball. Nincs már gyerek, aki a grundokon játszik egész nap, mert nem teheti. Az meg, aki játszik, nem elég igényes magához, így csak látszólag tanul meg focizni, mert úgy gondolja, hogyha egy elemet egyszer megcsinált, amit a TV-ben látott, azt már tudja is.
Ez sajnos nem így van, egy mozdulatot, jó lövést tízből legalább nyolcszor meg kell tudni csinálni ahhoz, hogy azt én elismerjem.
Az elmúlt két-három évben, amióta ezt csinálom, sajnos azt kell mondanom, hogy ezt tapasztalom mindenhol.
Ha valami egyszer sikerült, az a tipikus kakukktojás. Egyszer sikerült és kész. Csináld meg tízszer, és ha sikerül, akkor azt tudod. Persze ahhoz, hogy ezt ennyiszer hiba nélkül megcsináld, rengeteget kell gyakorolnod, ahogy egy zongorista is naponta gyakorolja az alaphangokat.
Sajnos nem igényesek a mai fiatal srácok, és ahhoz, hogy ez megváltozzon nagyon sokat kéne gyakorolni, erre viszont nincs idő, ebben a rohanó világban.

- *Mennyire veszélyes szerinted a PC az "igazi" sportra?*
- Nem viszi jó irányba a számítógép a világot. Bár ez nem az én szakterületem, én úgy látom, hogy már minden bejön a szobába.
Lassan már ott tartunk, hogy ha szeretnénk egy üdítőt venni, vagy egy pizzát rendelni, nem kell még a szobából sem kidugni a fejünket, egyszerűen megrendeljük a netről, és már hozzák is a friss ételt az ajtónkig.
Érdekes, jó hogy van, de azon túl,

amire elkerülhetetlen a használata, nem kéne túlságosan központivá tenni egyikünk életében sem. Az embereknek szerintem maguktól rá kéne jönni idővel, hogy nem a teljes elkényelmesedés a végső cél.

- *Mennyire vagy kapcsolatban a fociprogramokkal?*
- Talán a legjobb kapcsolatban akkor vagyok a géppel, amikor diktálok a titkárnőmnek. Megmondom őszintén, a gyerekeim szoktak játszani, én magam nemigen játszom, bár félek attól, hogyha egyszer ráugrom a gépre, én magam sem jövök le róla.
Igazából a két gyerekem az, akik mindig játszanak, hihetetlen csatákat vívnak, és akkor persze minden gólt meg kell néznem. Fantasztikus világbajnokságokat tudnak lebonyolítani, és ők természetesen ezt hihetetlenül szeretik.
Inkább azt kéne velük csinálni, amit az édesanyjuk tesz, névlegesen időben leveszi őket a gépről, így valamennyire még megmarad az egyensúly a világ és a PC között, mert persze a gyerekek "normál" módon is futballoznak. Korlátozni kell azt az időt, amikor ezzel foglalkoznak, mert azért van iskola mellette, nyelvet kell tanulniuk, egyszóval nem ülhetnek folyton a gép előtt.

- *Milyen érzés profi futballistaként megnézni egy ilyen programot?*
- Igazából a futball érzését ez a játék nem tudja visszaadni, de nagyon jól imitál dolgokat.
Az emberközeliséget, csatákat, küzdelmeket nem, vagy alig tudja visszaadni, viszont a gépen mindent meg lehet tenni, sőt sokszor még hatásosabb is elérni egy gólt, mint az életben.
Persze megvan ennek is a varázsa, de azért semmiképp nem hasonlítanám össze az életben játszott focival.
Szakmai tanácsokat nem tudok soha adni, mert már a gyerekeim is sokkal jobban értenek a számítógépes focihoz, mint én. Ha leülök viszont játszani a srácaimmal, akkor bizony csúnyán elvernek, ebből kifolyólag nem is játszom soha.

- *Ha esetleg Magyarországon készülne egy focijáték, és szakkommentátorok közvetítenének a meccsekben, ahogy ezt a többi fociprogramnál megszoktuk, te szívesen vállalnád, hogy odaadd a hangodat egy ilyen virtuális bajnoksághoz?*
- Szerintem, ha valaki bármilyen módon a focival kapcsolatba kerül, az csak jót tesz a játék hírnevének, és úgy gondolom, hogy nyugati kollégáim is ebből a megfontolásból adják a hangjukat egy-egy focijátékhoz. Természetesen én is nagyon szívesen vállalnám a dolgot.



- *Szerinted egy játék mennyire taníthat meg valakit elméletben focizni, mennyire lesz jó taktikus egy magszállott PC-focista?*
- Erre nagyon egyszerű a válaszom: semennyire! Bár a programok modellezik a formációkat, a játékosok mozgását, mégsem lehet a két dolgot összehasonlítani, mégpedig azért nem, mert emberekkel kell foglalkozni.
Más látni egy taktikai variációt egy csapat játékában, és más gépiesen kivitelezni azt hiba nélkül. Nézni egy mérkőzést és érteni a futballt lehet úgy is, ha soha nem rúgtunk labdába, de emberekkel elfogadtatni azt, amit én akarok, azt nem lehet megtanulni sem számítógépből, de még könyvből sem.
Ehhez egyfajta adottság kell, ami sajnos nincs meg mindannyiunkban. A futballedzőséghez két dolog kell: az egyik a pedagógia, és majdnem azt mondom, hogy több kell belőle, mint a másik komponensből, magából a szakmából.

- *Nem hagyhatjuk ki a foci Európa-bajnokságot, mi a véleményed az eddigi meccsekről, az első forduló után?*
- Én a magam részéről pozitívan látom az eddigi meccseket, mert pontosan ezt vártam, egy ilyen nyíltabb, játékosabb, támadóbb szellemű focit.
Hála istennek a játékosok felvállalják ezt a játékstílust, így többet mennek a kapuk elé, több helyzet adódik. Én az első körben nem is vártam ennyi jó meccset, szerencsére kellemesen csalódtam.
- *Mennyire lehet kihatással ez a többi európai ország focijára?*
- Mindenképp van egy kihatás egy ilyen nagyversenynek a következő évekre és azt gondlom, hogy itt is várhatunk egy kis változást azoknak az országoknak a focijában is, akik nem jutottak ki a döntőkre.
Akik viszont kint vannak, azok a futball elit legjobbjai, így miért ne húznák magukkal a magyar másodosztályt, vagy bármelyik másik ligát?

- *Kedvenc csapat, kedvenc meccs?*
- Az Angol-Portugál volt a kedvencem, amit egy kisebb társaságban néztem, és persze mondtam a véleményemet minden helyzet után.
Ott a második gól után azt mondtam, hogy még nyitott a meccs, akár 2-2 is lehet a vége, persze tévedtem, mert végül a portugálok nyertek 3-2-re, de megérdemelten, hiszen nagyon tudnak focizni.
A hollandokat szeretem, a franciákat, az olyan csapatokat melyekben benne van ez a közönségnek játszó, látványosabb futball.

- *Esetleg megtippelnéd, hogy ki lesz a bajnok?*
- Egyértelműen megmondani nem lehet, de én egy holland francia döntőnek örülnék, bár a spanyolok is jó focit játszanak, az olaszok focija egy sokkal racionálisabb valami, nekik nem igazán szurkolok.
A portugálokra tippelnék még, de szerintem nem képesek folyamatosan olyan teljesítményre, amit az angolok ellen nyújtottak.
- *Ha valahogy meg kéne győznöd az olvasóink közül azokat, akik alig-alig játszanak, hogy menjenek le egy kicsit rúgni a bőrt és hanyagolják a gépeiket, mit mondanál?*
- Jó dolog ez a számítógép, de nem lehet anélkül élni, hogy az ember néha jól kimozogja magát, lehet az séta, lehet az tollaslabda, lehet az bármi, amivel kicsit felpörgetjük a vérkeringésünket. Nagyon fontos néha fizikálisan is megmozdulni, mert aki testileg eltunyul, az idővel szellemileg is leépül, hiszen a két dolog, csak együtt működik.

Órákig tudnánk beszélgetni, de már hosszú percek óta folyamatosan kopogtatnak az irodaajtón.
- Bocs, de muszáj mennem...

Rövid kézfogás és már rohan is a srácok után, ki a pályára. Remélem mindenki kapott valamit, amiről gondolkozni, elmélkedni tud, hiszen soha jobbkor nem beszélhettünk volna valakivel a foci világából, mint azokban a napokban, amikor épp Európa legjobbjai mérik össze minden este erejüket.

Szeleczky Ádám

EURO 2000

★ „Játszd újra, Sam..."

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: EA Sports
website: www.easportseuro2000.com
Minimum konfig: P266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 333, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: Internet

Talán minden játék közül, ami ebben a hónapban átfutott a kezem alatt, a legjobban az Euro 2000-nek örültem, hiszen soha jobbkor nem jöhet egy jó fociprogram, mint az épp aktuális "igazi" bajnokságsorozat alatt. Az EA-Sports amúgy is egyfajta etalonja lett már a hasonló jellegű játékoknak, így amikor a kezembe került a legújabb fociőrület játékváltozata, nem is merült fel bennem, hogy esetleg nagyot csalódhatnék. Nem is csalódtam! Persze nem szeretnék rögtön a végső értékelésnél kezdeni, így menjünk szépen lépésről lépésre.

Minden az intrónál kezdődik, ami rettentő egyedire sikerült, mert két teljesen különböző világot próbál összeolvasztani elég sikeresen. Névlegesen, amikor kinyílik egy ajtó egy sötét épületben, és belép egy DJ, millió lemezzel a kezében, a laikus még nem nagyon sejtheti, hogy neki mi köze lesz a játékhoz. Persze rövid úton nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy nagyon is sok köze, mivel ahogy beüzemeli (az enyhén futurisztikus) lemezjátszóit, kigyúlnak a fények, és már pörög is velünk a világ foci-elitje, jó másfél percig. Nagyon hangulatos, és ami sokkal fontosabb: nem elcsépelt! Amikor már annyi fociprogram van a piacon, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük, viszonylag nehéz lehet valami újat megalkotni a játék fejlesztőinek, ezzel viszont sikerült az EA Sportsnak egy formabontó, eredeti és jól működő ötlettel előállni.

Amikor már kigyönyörködtük magunkat az intróban, nekikezdhetünk a játéknak, ahol (ha mondhatom így) a szokásos legfontosabb menüpontok fogadnak minket. A navigálás két részre van osztva. Amíg a kép bal oldalán a járulékos opciókat piszkálhatjuk meg, középen a legfontosabb, mondhatni a versennyel foglalkozó menüpontok várna minket. Szép és hangulatos lett a menü mögött folyamatosan mozgó háttér is, ami attól függően, hogy mit, vagy kit fogunk választani, mindig a témához kapcsolódó képekkel próbál még jobban belerántani minket a Foci EB hangulatába.



Esőisten siratja a földieket

A lustábbaknak természetesen van Friendly Match, ahol mindenféle különösebb beállítás nélkül, két választott csapattal nyúzhatjuk egymást. Az EURO 2000 természetesen a jelenleg is futó Európa-bajnokság teljes szimulációja, melyben egészen a csoportselejtezőktől kell nekiugranunk az öreg kontinens leghíresebb és legveszélyesebb csapatainak, de erről majd a későbbiekben úgyis kicsit bővebben írok. Megtaláljuk a Fifa-sorozatból már jól ismert "Golden Goal" menüpontot is, amiben ugye semmi más célunk nem lesz, csak egy általunk megadott gólszámot elérni, minél előbb, és lehetőleg az ellenfél által lőtt gólok nélkül.



Ezt hosszú távú gyakorlásnak ajánlanám, azoknak, akik nem nagyon néznek túl a mérkőzésen, nem okoz igazán örömöt nekik egy taktikai csata, vagy maga az EB menetrendjében végigjátszani bármit is. Bulikra is a Golden Goal menüpont a legjobb, mert mindenféle kötöttségek nélkül, akár 20-30 gólra is felrakhatjátok a lécet, így a fanatikusok is rúghatják a bőrt órákig. A másik nagy pozitívum az olyan mecscsekben, ahol nincs idő, hogyha megverjük a cimboráinkat, nem tudják a képünkbe vágni, hogy "...ha még lett volna 5 perc...". Ajánlom mindenkinek, már csak azért is, mert gyakorlásnak is remek!

Persze ha már a gyakorlásnál vagyunk, a "Skill Drill" menüpont épp ezért lett kitalálva, de valahogy számomra kicsit vérszegényre sikerült. A játék ugyanis úgy akarja megtanítani nekünk a különböző rúgásokat, fogásokat, cseleket, hogy pusztán arra az egy gombra koncentráltat minket, mellyel a kívánt mozdulatot lehet kivitelezni. Ezzel egészen addig nem is lenne baj, amíg e mellett minden más is működne, ám ha mondjuk fejelést gyakorolunk, akkor csak a fejelést fogadja el a gép jó eredménynek, másképp fogalmazva: azt, hogy a játékban a sok különálló trükköt és mozgást, hogyan tudjuk egyszerre, összehangolva alkalmazni, ahogy erre a fociban szükség van, sajnos nem tudjuk a Skill Drill-nél gyakorolni. Ezért érdemes kiválasztani valami amatőr csapatot (mondj-uk a magyart), és ellenük a Golden Goal menüpontban eljátszogatni 25-30 gólig. Garantálom, hogyha ennyit sikerül elérni, már méltó ellenfelei lehettek bárkinek, akár Normal fokozaton is.

Van itt még egy Challenge-pont is, ahol kedvünk szerint kiválaszthatjuk azt a hét csapatot (rajtunk kívül persze), akik ellen szívesen megmérettetnénk tudásunkat, és velük játszhatunk egy amolyan kisbajnokságot, ahol végül egyenes kieséses rendszerben küzdhetünk meg a győzelemért.

A járulékos menüpontokról nincs igazán mit írni, hiszen a töltögetés, a kilépés a Windows-ba, nem nagyon érdemel sem helyet, sem energiát. Az opcióknál minden megtalálható, ami szükséges lehet, akár a legbogarasabb játékosnak is ahhoz, hogy problémamentesen, mindenféle virtuális reklamáció nélkül tudjon végigfutballozni egy egész idényt. Azok kedvéért, akik tényleg élik, eszik, isszák a focit, a fejlesztők beiktatták a Highlights pontot, ahova elmenthetjük az összes olyan eseményt, gólt vagy akár szabálytalanságot, amit később büszkén, mellveregetős stílusban szeretnénk prezentálni családunknak, rokonainknak, barátainknak. Erre a lehetőségre



Ez nagyon tizenegyesnek néz ki...

egyébként (magától értetődően) a mérkőzések után van módunk, amikor a gép teljesen lebontja nekünk a különböző eseményeket, gól, helyzet, és minden egyéb terén.

Térjünk mégis rá magára a versenyre, ami miatt készült az egész játék, és ami miatt karikás szemekkel ébredek minden nap már lassan két hete! Persze amikor ezt ti olvassátok, már valószínűleg rég meglesz az új bajnok, ám jelen pillanatban még csak az




Lendvai hálát ad az égnek...

biztos, hogy a németek és az angolok karöltve mehetnek egészen hazáig, mert mindkettőjüket kiejtette mind a Román, és legfőképp a briliánsan játszó Portugál válogatott. Szóval, visszatérve a játékhoz, a mérkőzések még a selejtezőknél kezdődnek, így a hazafiasabb focirajongók megkísérelhetik akár a Magyar "profi" focistákkal leigázni Európát. Mivel jómagam is hasonló gondolkodást képviselek, nekifutottam a válogatottal a bajnokságnak, és tulajdonképpen sikerült megnyernem, de nem volt egy sétagalopp, mivel természetesen erőnlét szempontjából nem vagyunk a spiccen, így mindig lefutottak és mindig lefejeltek az ellenfél játékosai. Ha tehát valaki inkább az izgalmas, élvezetes, és látványos focit szeretné erőltetni, azt kell mondanom (bármennyire is fáj), hogy olyan csapatot válasszon, amelyik végig tud sprintelni egy egész pályahosszt is akár, anélkül, hogy megállna hárommméterenként pihenni.

Visszatérve az EB-re, a csoportmérkőzéseket játszhatjuk a valóságnak megfelelő beosztásban, és játszhatjuk új sorsolással is. A mérkőzések mindkét fordulója után, elutazik szépen mindenki a belgákhoz, vagy a hollandokhoz, és ott a már jól ismert első körben, csoportmérkőzéses, második körben egyenes kieséses rendszerben menetelhet a kupa felé.

Már valamilyen szinten teljesen megszokott és elfogadott tény, hogy a Fifa játékok utolsó generációjában a csapatok szakmai vezetése, irányítása, edzése legalább annyira ki van dolgozva, mint maga az akció dús focimeccs. Hol vannak már azok az idők, amikor még külön menedzser játékok tanítgatták a laikust arra, hogy miként virágoztasson fel egy focicsapatot a semmiből. Persze nem állítom, hogy nem rukkol elő egy-két gárda hasonló játékkal, de manapság már rettentően összeforrott a két dolog, ráadásul ezt a gépek kapacitása is bőven lehetővé teszi. Ebben a játékban is legalább annyit elpiszmoghatunk a menedzseléssel, mint magával a mérkőzéssel. Persze nem egy olyan programmal találkozhattunk már, ahol bizony mindent beállítottunk, a csatárok elhelyezkedésétől a kapus vetődési szögéig, és a játék közben mégis minden ugyanúgy ment, mintha nem is lett volna taktikai része a játéknak. Szerencsére az EURO 2000-ben ez teljesen hibátlanul lett beépítve, így a legkisebb változtatás is komoly hatással lehet a játékra.


Gyönyörű vetődés...

Ha már a játéknál tartunk, ott is kifejezetten élvezetes minden, átlátható, könnyen kezelhető, mégis a jól megszokott EA Sports-féle szériahibák előelő tűnnek a mérkőzések alatt. Az első, és talán legzavaróbb ezek közül a játékosok mesterséges intelligenciája. A támadó csatárok még csak-csak helyezkednek, sőt les esetén vissza is lépnek, de a védők nem képesek odatenni a lábukat maguktól egy esetleges ellentámadás alatt soha. Ha nem én szerelek, akkor senki nem fog. Ennél talán kicsit aktívabbak lehetnének a kollégák! A kapusok viselkedése is hagy némi kívánnivalót maga után, mivel sokszor olyan rossz helyre dobják ki a labdát (még akkor is, ha én megmondom neki, hogy hova kéne), hogy "öröm" nézni, ahogy az ellenfél elveszi, és rögtön belövi a hálónkba a bogyót. A játék életszerűségében is akadnak apró problémák, gondolok itt annak a tényére, hogy a hálóőrök szinte minden lövést kézbe fognak. Másképpen: nagyon ritkán ejtenek ki labdákat még akkor sem nagyon, amikor jó 7 méterről lövünk teljes erővel. A távoli lövésekről már nem is beszélek. Ott aztán ragad a labda a kezükhöz, még akkor is, amikor egy 25-ről elereszett kifliben kanyarodó, ficakba tartó lövést fognak. Hát kérem, az életben nincs olyan kapus, aki azt nem ejti ki. Az utolsó hiányosság, amit a kapusoknál észrevettem az a beadott labdákra való passzivitás. Csak akkor jönnek ki, ha az, az ötösön belül van. Persze valahol pont ez a lényeg, hogy ott nem bántja őket senki, ám mégis sok olyan gólt lehet lőni és kapni, amit egy hús-vér kapus fél kézzel lehúzott volna.

Egyébként a támadó csatárokra, jól jönnek ki a kapusok, így ha valaki sokat hezitál, nem nagyon tud majd gólt lőni, mert leszedik a lábukról a hálóőrök a labdát. A csatárok mozgatásában nincs különösebb probléma, talán annyi, hogy az általam már évek óta hiányolt lapos, erős lövést még mindig nem lehet kivitelezni. Vagy magas és erős, vagy magas és gyenge, vagy lapos és gyenge. Fűvön száguldó bombákat nem tudunk lőni.

Ha már a hiányosságoknál tartunk sokszor megfordult a fejemben, hogy ha már ennyit költenek egy játékra, és ilyen aprólékosan ki van dolgozva minden, igazán megoldhatnák azt is, hogy a nagyobb és híresebb játékosok egyénisége kicsit kicsúcsosodjon a meccsek alatt. Ha például sikerülne minden nagyobb sztárnak programozni egy speciális mozdulatsort, sokkal élethűbb lenne minden. Ha Beckam-el, csak jól lehetne beadni, Figo-val hatalmas bombákat lehetne megereszteni 30 méterről, az mindenképp jót tenne a játéknak, és a mérkőzések kimenetelének is.

Az EB előtt egyébként nagy port kavartak az új szabályok, mint a kapusok időhúzásáért járó szabadrúgás, vagy az azonnali kiállítás egy támadó "kiütése" esetén. Ezt sajnos nem vettem észre a játékban. Szerintem sikerült a Fifa 2000 szabálykönyvét beprogramozni, nem is beszélve a lassan már unalmas kommentátorokról, akik mondatait az évek során kívülről megtanulhatott minden focirajongó. A közvetítők ugyanazt mondják, mint jó 3 éve.

Persze ezek sokkal inkább apróságok és kisseb észrevételek, mint meghatározó, játszhatóság befolyásoló tények, különösen annak az árnyékában, hogy a játék grafikai megvalósítása nagyon szép és magával ragadó. Akár a nézők mozgását, akár a kapuba csapódó labda ívét nézzük, mindkettő a lehető legélethűbben van megrajzolva, így nem is igazán találtam kivetnivalót benne. Ami nekem nagyon tetszik, az a lassítások alatt láthatóvá váló nevek a játékosok hátán. Jópofa látni a magyar neveket egy PC-játék csapatában. A játékosok arca még nem nagyon hasonlít az "eredeti" arcokra, de a hajviseletük már igen! Nem találtam szarvashibát a különböző gólörömökben sem, bár kicsit zavart, hogy a jó három éve megismert animációkat látni újra, és újra. Talán egy kicsivel több energiát is beleölhettek volna a dolgokba, bár lassan már úgy érzem: csak az én utópisztikus elképzelésem, hogy egyszer, majd egy teljesen új, teljesen más, gyökeresen átszerkesztett focijátékkal rukkol elő az EA-Sports. Szerintem ők is inkább úgy szeretik a játékokat kiadni, hogy a már meglevő jól működő dolgokon javítanak, és a hibás "alkatrészeket" cserélik le évről évre.

A játékról az összbenyomásom tökéletesen pozitív. Már minőségileg megszoktuk az EA-es játékok színvonalát, így nekik, - mint ilyen téren lassan monopol fejlesztőknek- nincs más dolguk, csak újra és újra egy aktuális skint ráhúzni minden játékukra, felújítva a csapatok aktuális neveivel és tuti a siker a világpiacon.

Adam


Kimerevített mozdulta à la Mátrix...

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

EA Sports-ék most csak ráncfelvarrásra vállalkoztak...

végítélet

86%

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

★ Adok, veszek, szervezek, ha felnövök, manager leszek!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sportsinteractive
Kiadó: Eidos
website: www.sportsinteractive.co.uk
Minimum konfig: P133, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P-200, 64MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: Internet

A világon számtalanszor próbálták már modellezni a labdarúgásban dolgozó edzők sanyarú, feszültséggel teli világát. Azt is megszokhattuk, hogy ezek rendre kudarcot vallanak, nem kellenek a felhasználóknak (hogy miért abba most ne menjünk bele, elég annyi hogy a gyártók rendre befürdenek velük világszerte). Egyetlen egy kivétel van ez alól a szabály alól, ez pedig a Sports Interactive által fejlesztett, és az EIDOS gondozásában megjelenő Championship Manager sorozat. Ahogy az várható volt idén is megjelent a sorozat egy újabb darabja, melyben az 1999-2000-es szezonból rajtolva vezethetjük kedvenc csapatunkat az általunk hőn áhított magasságokba.

Miután a fanatikus menedzserjelölt megvásárolta a programot nincs más dolga, csak felinstallálni a játékot, és máris leülhet a monitor előtti kispadra. A főmenüben a következő dolgokat találjuk: Legfelül Start New Game menüpontot, ami tulajdonképpen az a menü, ahol kiválaszthatjuk az általunk favorizált ligákat, összesen 16-ot: argentin, belga, brazil, dán, angol, francia, német, holland, olasz, japán, norvég, portugál, skót, spanyol, svéd, és az Egyesült Államok bajnoksága. (Ezenkívül mindenhol van legalább másodosztály, de a nagyobb ligákba akár harmadosztály, és megyei szint is). Ha netán lenne olyan liga, amelyből szívesen vásárolnánk játékost, de nem akarjuk, hogy emiatt még több memóriát kössön le új kedvencünk, akkor azt a "background"-ba (háttérbe) tölthetjük, így az ott szereplő csapatok elérhetőek lesznek, ugyanakkor a játékmenetet nem lassítják. A Quick Start Game menü is tulajdonképpen ennek a célnak lett alárendelve, hiszen ugyanazt tudja, mint a Start New Game menü, azzal a kivétellel, hogy itt kizárólag egy ligát választhatunk, ezzel is csökkentve a töltögetésre szánt hosszú perceket. A Restore Saved Games-re kattintva választhatjuk ki melyik elmentett állásból kívánjuk folytatni karrierünket. A Delete Saved Games-ben pedig a már megunt pályafutásunkat tünteti el örökre. A Game Settings a más játékokban megszokott Options menüpont megfelelője: többek között kiválaszthatjuk a pénznemet, ha akarunk fizethetünk dollármilliókkal, de dobálózhatunk akár lírabiliárdokkal is. A következő fiók a Hall of Fame nevet viseli, ahol megtalálhatjuk a különböző nemzetek, maximum 20 legjobb edzőjét. A Game Credits egy listát tartalmaz a játék készítőiről, a külsős dolgozókról, akik segítettek összegyűjteni az információkat, valamint a szponzorokról, akiknek itt egy-ben köszönetet is mondanak. A legutolsó négyzetben, a Web Sitesban, kb. 100 internetes weboldalt találunk, ahol kedvünkre játszhatunk, beszélhetünk hozzánk hasonlóan eltökélt sorstársunkkal. Itt kell megemlíteni a www.sportsinteractive.co.uk web-oldalt, (amely a fejlesztő hivatalos, kifejezetten ennek a játéknak szentelt lapja), illetve a www.CM3.com site-ot, (amely hivatalos, ámde a rajongók által készített homepage). Mindkét címen megtalálhatóak a legújabb fejlesztések a játékkal kapcsolatban, és nem utolsó sorban tartalmaznak olyan letölthető update-ket, amelyek a legújabb igazolásokat, edzőcseréket tartalmazzák.



A főmenü

Ha mindezeken túljutottunk, akkor végre elkezdhetjük karrierünk építgetését. Érdemes a Start New Game menüből indítanunk a játékot, és legalább két-három (esetleg több) ligát választani. Én még hármat-négyet a háttérbe is be szoktam tölteni, mert így nem csak a nagy sztárjátékosokból tudok válogatni, hanem a sokkal olcsóbb, és a későbbiekben óriási hasznot hozó fiatal tehetségeikből is. Amikor a gép betöltötte a megadott ligákat, végre kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat (csapatainkat). Az adatlapunk kitöltésekor választhatunk egy általunk megadott (ha egyáltalán akarunk) kódot is. Ez biztos védelmet nyújt féltve őrzött csapatunknak az "eltévedt" kis öcsik elől, ám mint minden jelszavas védelemnél, jó vigyázni, mert ha elfelejtjük, temethetjük addigi munkánkat. Miután a nyár vége felé (július-augusztus) megkaptuk a csapatunkat, érdemes a következőkkel kezdeni:

Ismerkedjünk meg a menürendszerrel: A játékban ebből kettőt lehet megkülönböztetni. Az egyik kezelőfelület a képernyő bal oldalán, függőlegesen helyezkedik el: ez segíti, a "nagyvilágban" történő tájékozódásunkat. A másik, az oldalsó menüből elérhető, (és a képernyő nagy részét kitöltő) játékfelületen való mozgást segíti, mint pl. a "csapatszékházban" megtalálható



A csapat összeállítása



Nem szokványos, de hasznos taktika!



A bajnoki tabella

taktikai szoba elérését.

Rögtön nézzük meg az edzőgárdánkat! Ez azért fontos, mert egy tehetségtelen segédedző mellett még egy kiváló csapat sem tud nagyot alkotni. A segédeinknek három típusa van: a másodedző (Assistant manager), a segédedzők (Coach) és a gyúrók (Physio). Ezenkívül van egy negyedik csoport is, a játékos megfigyelőké (Scout), akik azonban a csapat lényegi munkájában nem vesznek részt. Az ő feladatuk a megadott szempontok alapján megtalálni az általunk kért játékos típust. Ezt a következő szempontok alapján képesek elvégezni: megadhatjuk, hogy melyik országban kutassanak, milyen korú játékost akarunk, melyik posztra, mennyiért, illetve megtudhatjuk, hogy akar-e egyáltalán nálunk játszani, milyen a szerződése, stb. Az hogy a megfigyelőnk milyen eredménnyel jár, azt az a 12 tulajdonság határozza meg, amit a készítők osztályoztak az egytől húszig terjedő skálán. Minden csoportnak láthatjuk a legfontosabb adatait, mint például, hogy a másodedző, és a segédedzők, a mezőnyjátékosokat (coaching outfield player), vagy a kapusokat (choaching goalkeepers), mennyit edzették, ill. mennyi időt fordítottak a taktikai felkészítésre, milyen az elméleti felkészültsége a csapatnak (tactical knowledge), és mennyit foglalkoznak a fiatalokkal (working with youngsters). A "physio" legfontosabb adata a "Physiotherapi", ez a hatékonyságának mércéje. A kutatóinknál a "Judging player potential" a játékos jelenlegi képességének-, és a "Judging player ability" a játékosban rejlő lehetőségek megítélésének tehetsége számít leginkább. Természetesen a legjobb edzők, a legjobb csapatoknál vannak, és ha nem egy neves, gazdag klubnál helyezkedünk el, akkor az edzők nagy része vissza fog utasítani minket, és be kell érnünk szerényebb képességű társaikkal. Harmadik lépésként tanulmányozzuk át a játékosállományt. Ez különösen fontos, mert ha az általunk megálmodott taktika nem áll összhangban a játékos kerettel, akkor lehet az akármilyen jó, nem fog az elképzeléseinknek megfelelően működni. A taktikánk beállításánál azért nem hagytak teljesen magunkra, számos előre kidolgozott, és jól bevált formáció közül válogathatunk, a defenzívtől a támadóig. Ha nekünk ezek még sem felelnének meg, akkor alkothatunk saját alakzatokat, vagy át is állíthatjuk a megadott taktikák főbb jellemzőit (pl. emberfogás helyett zónavédekezést, ki fusson előre támadásoknál, és ki maradjon hátul, ki hova passzoljon, és hogyan: hosszan előreívelve, vagy rövidpasszokkal, hagyja-e elmenni az ellenség csatárát, netán a kiállítást kockáztatva törje el a lábát!?). A játékosokat 32(!) tulajdonság jellemzi, melyeket szintén az egytől húszig terjedő skálán osztályozták. Akárcsak az edzőknél, itt is minden posztnak megvannak a legfontosabb tulajdonságai: pl. a csatároknak a fejelés, lövés, cselezés, vagy a testi erő, a középpályásoknál a passzolás, szerelés, csapatmunka, védőknél a szerelés, emberfogás, fejelés, megbízhatóság, kiegyensúlyozottság, és végül a kapusoknál a helyezkedés, reflexek, állóképesség, és testi erő. A taktika beállításánál jelölhetjük ki a csapatkapitányt, itt azonban külön fontos az "influence" (ráhatás/húzóerő) képessége. A nem megfelelő befolyással bíró kapitányt a többiek hajlamosak kihagyni a játékból. Ha mégsem jelölnénk ki "Captain"-t a csapat élére, úgy a gép jelöl ki egy, a számára alkalmasnak tartott személyt, de ez szinte soha nem a "legjobb" választás.

Ha ezen is túl vagyunk érdemes nekifogni a játékosvásárlásnak (természetesen, csak ha szükségünk van új játékosokra). Ehhez a művelethez előbb azonban tisztázni kell a csapat anyagi helyzetét, ill. hogy mennyi pénzt kapunk új játékosokra (Ez ligánként változó, általában az olaszok költhetik pénzük legnagyobb hányadát vásárlásra, míg az angolok elég fukar kézzel adják ki kezükből a már megszerzett javakat. Ezen kívül lényeges, hogy csapatunk milyen kereseti lehetőségekkel rendelkezik, mert például egy Bajnokok Ligájában induló csapat mindig többet költekezhet, mint egy UEFA-kupás csapat.). A játékosvásárlásról érdemes azt is tudni, hogy egy adott játékost szinte soha nem tudunk a gép által megadott piaci árán megvenni. Akár a másfélszeresére is felmehet az ár, ami egy húszmillió dollárt érő játékos esetében meghaladhatja a harminc, harmincötmillió dollárt is. Ha a kiszemelt játékosért felajánlott összeget elfogadja az eladó klub, akkor ajánlhatunk neki szerződést, melyben meg kell adni a játékos csapaton belüli várható szerepét (pl. stabil kezdő, nélkülözhetetlen ember, vagy csak csere, stb.). Ezek után tisztázható a bér, a szerződés időtartama, a pluszjuttatások, és a záradékok. A játékosnak ajánlható bér, a neki ígért hely, és a csapat pénzügyi helyzete határozza meg. Azokkal a játékosokkal, akikre nincs szükségünk, rakjuk "Transfer Listre" eladó játékosok listájára, és biztosítsuk őket arról, hogy a mi vezetésünk idején nem sok szerephez fognak jutni. Egyrészt így a vásárolni akaró klubok szeme elé kerülnek, másrészt nem fogják visszautasítani az érdeklődő csapatokat, a szerényebb ajánlatokat is elfogadják, hamarabb megszabadulhatunk tőlük. Az előbb leírt műveletet a játékosra, majd az "Action" gombra nyomva, azon belül is a "Set Transfer Status" helyen tudjuk végrehajtani. Itt találjuk még a becenév beállításának lehetőségét (ez újdonság), a játékos kirúgásának lehetőségét, a játékos megbüntetésére szolgáló menüt. Itt 1-4 hétig terjedő fizetésmegvonással büntethetünk, különböző okokból, ami lehet piros lap, rossz teljesítmény stb., ám ezzel jobb vigyázni, mert a gyakori büntetések alááshatják a csapat morálját, ami további teljesítményromláshoz vezethet. A játékosok egyébként ilyenkor mindig visszajeleznek, hogy elfogadták, vagy igazságtalannak tartották a büntetést. Az "Action" menüben találjuk továbbá a szerződéshosszabbítás lehetőségét. A nem szeretett játékost, ha akarjuk még akár a B- tartalék csapatba is száműzhetjük. Fontos még tudni mielőtt játékosokat veszünk, hogy egy csapatnak legfeljebb ötven játékosa lehet, ezért nem árt ezt az adatot még a vásárlás előtt leellenőrizni. Ha több játékost szeretnénk, mint amennyi hely a rendelkezésünkre áll, célszerű a tartalék csapatot megritkítani az értéktelenebb játékosok elbocsátásával.

A "Training" menüben találjuk meg azokat a beállítási lehetőségeket, amik a csapat játékosainak csoportos, vagy egyéni edzésprogramjaira vonatkoznak. A mezőnyjátékosok az általános, a kapusok a kapusedzésen vesznek részt. Ha van olyan játékos, akinek valamelyik adatával nem vagyunk elégedettek, akkor azt küldhetjük külön személyre szabott gyakorlásra (lövés, kondíció, stb.). Itt arra kell vigyázni, hogy a csapat azért ne négyes-ötös csoportokban eddzen, mert a meccseken, a csapatjáték ismeretlen fogalom lesz a játékosok fejében. Sajnos a lehetőségeink behatároltak, ezért itt most had szóljak pár szóban a jövőről. Az már biztos, hogy a sorozat folytatódik 2002-ben is (vagyis még három rész biztosan elkészül). Az is biztos, hogy ezekben további új ligák is lesznek (sajnos magyar még nem). Egyszóval, menedzserek voltak, vannak, és lesznek.

A végére még annyit, hogy aki eddig szerette, az ezután még inkább imádni fogja, aki pedig nem, azzal úgysem lehet mit kezdeni. De ki tudja, egyszer talán nem csak Angliában fog az eladási listák élén állni a CM-sorozat!

Szöcske



Minden amit Davidsonról tudni lehet...

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A jól bevált recept – de nem lehet megunni!

végítélet

90%

MOTOCROSS MADNESS 2

★ **Nem kell még a GeForce!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Rainbow Studios
Kiadó: Microsoft
website: www.microsoft.com/games
Minimum konfig: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Pont két éve beszélgettünk egy barátommal arról, ami akkoriban elképzelhetetlen volt, miszerint mikor lesz egy olyan játék, amelyben bármerre elindulhatunk amerre a szem ellát és semmilyen poligonfal nem állja majd az utunkat.

Most a PC történelmében megérkezett a "motoros" abszolút BEST..

Ez talán a pont kettéválasztási procedúráját élő cég (Microsoft) játékpiacra betörni akaró taktikájának része, mivel az X-BOX nemsokára kopogtat az ajtón. A psx-et nem szabad magára hagyni, mert a SONY túlságosan elbízza magát. (Vagy valami hasonlót gondolhatott Billy Boy)


Egykerekezés a sivatagban

A Motocross Madness I-el összemérve, elég szembeötlő a különbség. A játék mérete a duplájára növekedett, full installban majdnem 600 Megabyte. A kezdetben egyszerű arcade játék, mára komoly szimulátorrá nőtte ki magát. Eltűntek a gagyi noname motorok, és a helyükre a létező legjobb márkák kerültek. Játék közben észrevenni, hogy megérkeztek a tereptárgyak, vannak fák, épületek, bokrok, még az első részben csak a csupasz tájjal kellett beérnünk. További különbség a felverődő por. Az első részben egy elmaszatolt pixelmaszat hagyta el a motort, most a új verzióban a felverődő por már egy vajszínű ellipszisre hasonlít, hanem igazi.

A fejlesztő cég ugyan nem a Microsoft de a minőség önmagáért beszél. A játékot elkövető Rainbow Studios nagyot alkotott. A Motocross Madness 2 installálása után az álam drótozásra szorult. Az engine egyszerűen brutális. G-force nélkül ez az összetettség, és poligonszám eddig nem volt jellemző. Talán új korszak nyílt a PC-s játékok területén? Remélem, már kezdik elfelejteni a Voodoo1-es 300000-es max. poligonszámát, és elkezdődik a 3D gyorsítók igazi erejének kiaknázása.



A játékot eddig még sohasem látott részletesség jellemzi, a tereptárgyak kidolgozottsága már a pre-renderelt SG képeket pedzegeti. Ha egy hegytetőről körbetekintünk a látótávolság 5-6 km !!!! 62 különféle pálya jellemzi a játékot, de a tereptárgyak kevésbé változatosak, és egy-két objektum minden pályán visszaköszön. A textúrák nagyon szépek, élesek és végre a felbontásuk is a XXI századhoz mért. A hangok is szuperek, minden gyártónak és azon belül minden típusnak másfajta hangja van. A program nemcsak szimulátor, az ugrások közben különféle akrobatikai mozdulatokat végezhetünk, amelyeket az introban szereplő vállalkozó kedvű versenyzők bemutatnak nekünk.



A menü is abszolút designérzékről tanúskodik, az egész windows rendszerbarát ablakban fut, de mindez némi eleganciával megspékelve.

Kisebb hibája ennek az ablakos megoldásnak, hogy az ikonokon megjelenő on-line helpet nem mindig tudjuk elolvasni (az egérrel kissé delejeznünk kell az ikonok felett).

A Motocross Madness 2 játszató Single, és Multiplayer üzemmódban is. A multiplayeren belül támogatja a direkt soros kábeles csatlakozást, IPX-SPX, TCP/IP a direkt modemes kapcsolatot, és van lehetőségünk a Microsoft Network nyújtotta lehetőségekre is.


Defekt után a szabadesés ingyenesen kipróbálható

Single player módban sokféle verseny vár ránk, így játszhatunk:

BAJA – Ebben a versenyágban nyílt terepen kell végighajtanunk Az egyetlen irányadó a bal alsó sarokban megjelenő zöld nyíl, amely mindig a helyes irányt mutatja nekünk.

Itt nem kell kapukon áthajtanunk, csak a helyes irányba kell navigálni motorunkat.

STUNTS

Itt időre kell teljesítenünk egy adott pályaszakaszt. A helyes irányt nem jelöli semmi, nekünk kell megtalálnunk. Az első szakaszra adott minimum idő 15 perc. A sikeresen teljesített szakaszokért stunt pontokat kapunk.

ENDURO

Körökre osztott verseny nyílt terepen. A helyes irányt ismét a bal alsó sarokban lévő zöld nyilacska mutatja. A körök teljesítéséhez kapukon kell áthajtani. Néha a kapuk mellett találhatunk egy-egy pálinkafőzőt is. A radaron fehér csík jelzi az aktuális kaput.

NATIONAL

Verseny néhány nevezetes helyen. A navigálást a zöld nyíl plusz a radaron jelentkező útvonal segíti. A kapukat nem jelöli a radar.

SUPERCROSS

Verseny nemzetközi stadionokban. A helyes irányt a radaron figyelhetjük meg.

PRO-CIRCUIT

Teljes verseny itt építhetjük motoros jövőnket.

Minden kategórián belül választhatunk:

Practice, Single Event, Tournament, Ghost Race közül.

A Garage menüben a motorok első és hátsó teleszkóp paramétereit tudjuk állítani (rugónyomás, amplitúdó) plusz a sebességváltó fokozatait módosíthatjuk.

A verseny elindítása előtt beállíthatjuk a körök, a versenyzőtársak számát, a verseny nehézségét, és a vegetációval való ütközés lehetőségét. Ez főleg gyakorlásnál hasznos, mert nem kell figyelnünk a fákra és a kisebb bokrokra. A verseny elindítása előtt kijelölhetjük a verseny rögzítését is, amelyet később bármikor visszajátszatunk. A játékban nagyon sok a tereptárgy, minden mozog (lanovka, teherautók, traktorok, személyautók). Gond nélkül bemehetünk egy farmra, ugrathatunk a szalmabálákon, felugrathatunk szinte mindenre. Az ugrások után ügyeljünk a leérkezésre, mert nagyon összetörhetjük magunkat. A levegőben tartózkodva az előrehajlás és kiülés gombokkal előrehátra egyensúlyozhatunk. Motorunkon megtalálható a kuplung, fék, gáz. A versenyző és a motor telemetriája szinte tökéletes, minden esésnél a motor máshogy pörög és a motoros is máshogy vetődik.

Rokon lelkek

Motoracer 2

Remek kis motoros szimulátor, fül-, és csontrepesztő járgányokkal, nem csak az igazi megszállottaknak. (ld. 576 '98/12 - 92%)

Motocross Madness

Mára már klasszikus játék, lehengerlő látvánnyal, és jó játszhatósággal. Méltó elődje az új Motocross Madnessnek. Klasszikus!
(ld. 576 '98/9 – 83%)


Ha ezt Mulder láthatná...!

A motorok között megtalálhatjuk a KTM, Yamaha, Honda, Vector, Kazuyuki, 125-600

Köbcentiig, és van lehetőségünk egy saját motor összeállítására is, amelyhez választhatunk 125-600 köbcentis 2 vagy 4 hengeres motort. A motorok és a versenyző öltözetének a színe szintén állítható.

A játék közben a nézőpontot bal ALT gombbal állíthatjuk, így a motorost elölről figyelhetjük. A [ ] gombokkal bármelyik járműbe beszállhatunk, a +- gombokkal pedig zoomolhatunk. A mínusz gombbal egészen magasból figyelhetjük a versenyzőt. Ezt a nézetet érdemes kipróbálni, megdöbbentően néz ki. A numerikus 0-val választhatunk a Bird's Eye nézet és a Slot nézet között. További nézeteket a numerikus 5-ös gombbal aktiválhatunk. A numerikus nyilakkal a kamerát forgathatjuk jobbra-balra és dönthetjük előre-hátra.



A játék jól irányítható, bár a Mad-Max kör nekem egy kicsit hiányzik. Néha akármilyen furcsa is, de versenyzőnk oldalazva is képes haladni, remélem ez a következő patch-ban már javítva lesz. Menet közben a bal CTRL gombbal kuplungolhatunk.

A játékot egy átlagos konfiguráción is a sima 40-50 fps jellemzi, semmi ugrálás és cachelési hiba. A hangok 16kHz-en mintavettek, de gyengébb gépen bekapcsolhatjuk a 8-bites módot is. Színmélység állítására ugyan nincs lehetőség, de a textúrák mindenért kárpótolnak. Az EAX és A3D szabványt a program alapból támogatja.

A vetített árnyék kissé pixeles, de minden irányból tökéletesen vetül mindenhova, akár sík, akár dombos területen motorozunk. Ami külön érdekessége a programnak, hogy mindennek van árnyéka, a legkisebb fának és bokornak is. És mindez sebességvesztés nélkül. Ha a sky nézetet választjuk, olyan kép tárul elénk, mintha valóban egy repülőből szemlélnénk a terepet, csak ez a gigantikus terep ebben a programban meg is mozdul, és nem is kis sebességgel. A nem szükséges részeket köd borítja, gondolom a framerate megtartása végett.


Ilyen volt...

Menet közben az út porzik utánunk, ha hirtelen kuplungolunk a kerék dobálja a sarat.

Maga a talaj bump-map jellegű, de mégsem az, valószínűleg a fiúk már használják a directx7 textúra tömörítési algoritmusait. (Végre!) Az ütközések nagyon realisztikusak, a kisebb koccanásoktól kezdve, a gázolásokig minden nagyon finoman kimunkált. A játék területe szinte végtelen, a további részeket nagyobb hegyvonulatok választják le a többi területtől. A pálya végét kisebbfajta defekt fogja jelezni. Amikor elérkezünk a pálya végéhez, a gumi biztosan ki fog durranni, és mi a repülés után, egészen máshol találjuk majd magunkat.


...Ilyen lett!

Az ún. "egykerekezést" is mesterfokra emelték a játékban, a gázzal, beüléssel, kiüléssel egyensúlyozgatva, igazán valós kerekező élmény lehet a miénk. A gumidefekt igen ötletes, a versenyző és a motorja külön-külön repül (ki tudja hová). A defekthez válaszd mondjuk a roswelli pályát, a közel függőleges falon motorozz fel és nemsokká élvezheted a repülést. Figyeljétek az UFO-t a benzinkútnál! Ugrás közben a levegőben fordulhatunk jobbra, balra, előre, a leérkezésnél vigyük vissza motorunkat a normál pozícióba, mert ellenkező esetben a baleseti sebészet rendelőjében kötünk ki.



Negatívba fordulásnál könnyen elhagyhatjuk a motorunkat, vagy a motorunk hagy el minket?

Összegzésül a Morocross Madness 2 az eddig megjelent szimulációra és kivitelre is a legjobb játék. Az egyik hibája a Rider Cam nézetnél adódik, ugyanis a kamera kis sebességnél még jól is működik, nagy sebességnél viszont már nagyon érdekes dolgokat művel. Jobbra kormányzunk, majd utána vissza, ekkor viszont már nem ugyanazt a képet kapjuk vissza. Nem értem miért maradt benne ez a hiba, hiszen ez már MCM1-ben is igen zavaró volt! A másik hiba a közlekedő autók vezetőinek intelligenciája (sajnos mindig elgázolnak!) vagy talán nekünk kellene jobban figyelnünk a terepen ?

Rider Cam nézetben nem igazán tudni, hogy mit történik egy ütközés során, a legkisebb esésnél a kamera visszakapcsol külső nézetbe. A kapukat kerülgető részeken kívül a játék igen nehéz, könnyel eltévedhetünk. Ezen a terepen csak a radarra hagyatkozhatunk.

Végezetül, ne próbáljátok ki ezeket a figurákat a jó öreg RIGA mopeddel, mert igen veszélyesek. Addig is maximum adrenalin, a baleseti sebészek örömére, hajrá...

Kefe

Billentyűkiosztás

Gáz:	kurzor előre
Fék:	kurzor hátra
Kuplung:	bal CTRL
Zoom +:	numerikus +
Zoom - :	numerikus –
Elöl nézet:	bal shift
Forgatás:	numerikus nyilak
Nézetváltás:	numerikus 5
Tereptárgy nézet:	[ ]
Felállás a motoron:	enter
Kiülés:	W
Beülés:	S

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Grafikában legalább annyira forradalmi, mint az NFS5

végítélet

91%

F1 WORLD GRAND PRIX

★ Visszakettőpadlógáz...

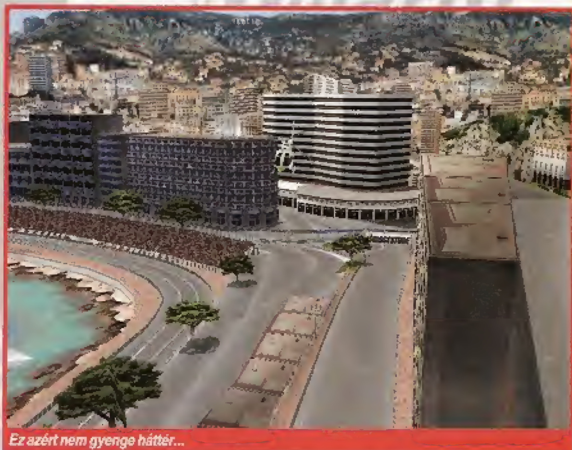
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Laukhor Video System
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.eidos.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Évek hosszú sora óta a forma 1 világméretű cirkusza hatalmas érdeklődésre és kitüntető figyelemre formál magának jogot. Túl a "gladiátorok" merészségét csodáló közönség áhítatán, mindezt a szponzorok, és csapattulajdonosok által a média különböző ágazataiba pumpált óriási összegekkel érik el. Ezen médiumok között tarthatjuk számon az egyik legkedvesebbet, (legalábbis nekünk, 576 olvasóknak) a PC játékok világát. Hiába is fanyalognánk ellene, tudomásul kell vennünk, az üzlet és az anyagiak mindent maguk alá rendelnek. Bár itt meg kell, hogy jegyezzem, nem is befolyásolják negatívan ezek a háttértényezők egy játék minőségét, hiszen a legtöbb programon felfedezhetők a ráfordított pénz, és idő jegyei. Na mármost ebbe a játékba a pénzen kívül valószínűleg megfelelő időt is beleöltek, mivel nem a forma 1 nyitásra, március 4.-ére készült el, hanem csak hetekkel később, április 12.-én került piacra. Tulajdonképpen még időben debütált, hiszen a versenyek nem futottak le, és a pár hetes késést rá lehet fogni arra, hogy mindent leegyeztettek, a valóság is azt tükrözi-e, amit a játék megálmodói.

Itt van végre az idei év "egyik" Forma 1 World Grand Prix játéka. A műfaj kedvelői türelmetlenségtől remegő kézzel bontják ki a lemezt, és teszik a szerintük jól megérdemelt helyére, vélhetően oda, ahol stílusában méltán elismert elődei is pörögtek. Az installálás, és a jogi procedúrák elvégzése után bizsergő gyomorral, nedves tenyérrel indítják a játékot. Nálam nem bizsereg semmi, a tenyereim is szárazak, bevallom, nem tartozom az égett gumi-, és benzinszag, valamint a beton-, és dobhártyaszaggató lóerők fanatikusainak egyre népesebb rajongói táborába. Meglehetősen visszafogott lelkesedéssel kísértem figyelemmel, amint a lemez tartalma szépen átcsoportosul egyik lemezről a másikra. Így legalább szigorúan objektív nézőpontból elemezhetem (**ez volt a célom - Sz.JVC.**) a programfejlesztők teljesítményét, a látványosságra, és a játszhatóságra koncentrálva.

Induljon a banzáj!

Az intró befolyásolja az emberfiának hangulatát, most nekem is felcsigázza az érdeklődésem, mert annak grafikája és hangeffektjei olyan színvonalat produkálnak, amit nagy örömmel szemlélek. Csúcs grafika, csúcs hang, no meg a monumentalitás jellemzi az aprólékos figyelmességgel megkonstruált étvágygerjesztőt. Talán nem árulok el titkot, ha azt mondom, jó néhány – a játékok világában kevésbé jártas - embert láttam már, aki egy ilyen intró megtekintésekor ájult álmélkodással tekint a számítógépre. Ez az érzés később aztán dollár milliárdos bevételeket eredményez azoknak a cégeknek, akik képesek ezt az apró momentumot megfelelőképpen kezelni. De térjünk vissza a játékhoz. A játék kiadásában résztvevő cégek intrói után olyan képsorok kezdenek pörögni szemeink előtt, amelyek megkonstruálásában nem véletlenül működött közre egy pszichológus. A képek szinte kényszerítik nézőjüket arra, hogy őrült száguldásba kezdjen a virtuális ringben, és a dübörgő hangok kavalkádja csak fokozza ezt a feszítő érzést. Mika Häkkinen szemei tekintenek valahova mögénk, miközben sok ezer lóerő vonyít a hangszórókból. A rajt órákra nyújtottnak érzett pillanatai vonulnak szeműnk előtt. A starter piros lámpái gyulladnak egymás után, fokozódik a feszültség, Mika pupillái kitágulnak, és eldördül a zöld lámpa. (T_boy pedig fényre derül) A motorok idegtépően bömbölnek, jobb lábunkkal pedig padlóig tapossuk a gázpedált. A start után forró előzéseknek lehetünk tanúi, minek kapcsán gondolataink kalandra kelnek, és kezdik felfogni, bármennyire is napi szinten találkozunk ilyen versenyekkel, bármennyire is tűnik könnyed kergetőzésnek a pályán zajló esemény, azért nagyon kemény, embert próbáló sport a Formula One. Az intró végeztével a központi menü képernyővel találkozhatunk, és amíg a játék beállításaival ismerkedünk, a dinamikus zenei aláfestés szintén tartja ereinkben keringő adrenalint. A játék menüjének megjelenése egyébként kísértetiesen hasonlít a Carmageddon 1-ére, azzal az eltéréssel, hogy jobb grafikával és kevesebb vérrel bír a játékos kedvű forma 1 rajongók kedvében járni. A kedveskedő gesztusról jut eszembe, a sportág rajongói kedvükre mazsolázhatnak a DRIVER menüpont, TEAM almenüjében, ahol 11 csapatról informálódhatnak az információs gomb lenyomásával. Az információk meglehetős részletességgel foglalkoznak a csapatok felépítésével, a sztár pilótával, a "másodhegedűssel", és a pacik, meg a motorok leírásával. A 11 csapatról nem csak informálódhatunk, hanem választhatunk is, melyik színeiben szeretnénk gyűrni az aszfaltot. Itt mindig a csapat első pilótájának helyére kerülünk, és az Ő lovacskáját terelgethetjük a körökben. Ez ám az élmény! Egyébként a DRIVER menüben választhatjuk ki az általunk preferált nehézségi fokot, a már jól bevált novice, standard, expert módozatok közül. Megjegyzem az összes többi játékmenetre vonatkozó beállítást az OPTIONS menüpontban találhatjuk meg. Az itt megtalálható állítási lehetőségek száma igen elismerésre méltó, talán a sound az, ami egy kicsit mostohagyerek bánásmódot kapott, számomra eléggé érthetetlen módon, hiszen a játékban igen komoly szerepe van az


Ez azért nem gyenge háttér...



Na ezek aztán pörkölnek!



Kerék nélkül sokkal érdekesebb



Rokon lelkek

Monaco GP
Remek kis Forma-1 játék a UbiSofttól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit eljárt már felette az idő.
(ld. 576 '98/12 - 92%)

Grand Prix World
Kifejezetten Forma-1 rajongóknak, de a menedzser beállítottságú játékosok is kipróbálhatják. Állítólag teljesen élethű...hm.
(ld. 576 2000/1 – 63%)

mindenfajta hasznos adattal, illetve a helikopteres pályabejárás lehetőségével fűszerezve. Lényeges, rész még a GARAGE, ahol olyan fontos beállításokat tehetünk, most a teljesség igénye nélkül, mint pl. a kocsiszekrény magassága a földtől, a stabilizátor szárnyak nagysága, és a szárnyban lévő légterelő lapok száma. Ha professzionális a lúd, akkor már legyen kövér!

Irány a rajtvonal!
És kérem a versenyzőket, fáradjanak a rajthoz, de csak sorban! Szóval, vöröslő tekeintettel nézzük a starter lámpákat, majd elroppantjuk a kormányt, (vagy a billentyűt, bár az nem az igazi) és virtuális (jobb esetben reális) talpunkat Demoklész kardjaként lebegtetjük a gázpedál felett. Az egyelőre szabad balkézzel egy adag chips a szájba, de csak az íze végett, és puff, már nyomulhatunk is. A kocsi irányítása hibátlan, nem hiába lehet annyiféleképpen állítani. Kormánnyal és billentyűvel is navigálható kicsiny szekerünk, azon kívül hogy igen jó, mást nem lehet ráfogni. A gáz. Hát ezzel megszenvedtem, mert valószínűleg olyan, mint az igazi testvére, és az én lomhább autókhoz szokott lábammal szinte folyamatosan kipörgött a gumi. Ha az effekteknél jól állítottuk be, akkor a gumi csíkot hagy az aszfalton, és füstölög. Ki lehet próbálni. Állat. Mint az igazi.



Kicsit felkérództem a kollega kerekére...



Kicsit leronygyolódva, de törve nem...

akusztikus hatásoknak. A grafikai beállításokat annyiféleképpen variálhatjuk, hogy valószínűleg még napok elteltével is tudunk olyat eszközölni, amitől felcsillan, az egyébként képernyőbámulástól szárazra guvadt szemünk. A DRIVING AIDS menüpontban pedig a gyakorlatlanabb F1 pilótajelölt helyettesek válogathatnak a számukra kedvező lehetőségek közül. Ilyen például a breaking-, és a steering assist, valamint az indestructibility, hogy legalább nézze a versenyt, ha már vezetni nem tud a szentem. A kevésbé gyenge képességűek pedig az auto gearbox vagy a driving line támogatás nyújtotta extrákkal szállhatnak ringbe a fairplay díjért. A rutinos versenyzők hanyag mosollyal ajkukon kattintanak a 1 PLAYER feliratra, amiben ismét különféle versenyzési mód közül választhat magának megfelelőt. Ezek után választhatunk még pályát is magunknak. Ebben a menüben, a 16 féle ring között megtalálható a Hungaroring is,



Ez meg szemből szalad a versenynek!



Lehet, hogy sikerül valakinek úgy beállítani a gépet, hogy kezesebb legyen, de ez nekem nem ment, hiába próbálkoztam a különböző segédletekkel, meg a sok féle gumival, meg felfüggesztéssel, nem tudtam az ideális kompozíciót eltalálni. Még jó hogy a képernyő előtt teszteltem és nem kint a pályán, mert először is akkor ezt most nem olvashatnátok el, (ezt nem, de gyönyörű nekrológgal búcsúznánk tőled) másodjára pedig valamelyik istálló szegényebb lenne egy erősen amortizált gurulóval. A játéknak magának szintén kitűnőre sikerült grafikája van. Az autók csodaszépek, és csillogósak, ha oda koccannak valahova, törik a spoiler, romlik a gumiállag, és ha sokáig rontod a gépedet, akkor ott maradsz a pálya közepén. Bár azt észrevettem, ha a gumi felniig kopik, akkor is lehet vele menni, csak kicsit szikrázva. A játékmenet egyébként a beállítások függvényében szakadozós, vagy folyamatosabb, és habár a gépem klasszisokkal többet tud az ajánlott konfigurációnál, nekem mégsem sikerült igazi, olajozottan futó versenyt leszaladni a játékkal. Igaz ugyan, hogy kameraállásból jó pár akad, de a verseny közben úgysem használunk belőlük. Ám ha a versenyt nézzük vissza, igencsak elcsodálkozunk, mivel annyi féle szögből szemlélhetjük az általunk és versenytársaink által elkövetetteket, hogy nem győzünk válogatni. Az igazság az, hogy várakozásaimnak megfelelően eléggé gyengén muzsikáltam, inkább a látvánnyal voltam elfoglalva, mint a vezetéssel. Ennek tükrében igen gyorsan olvadt autóm a környezetbe. Ebben a játékban így esel ki, és megkönnyebbülve kezdtem inkább csak nézőként élvezni a versenyt. Hát nem semmi. Akár melyik sofőrt választhatom a későbbiekben, de csak nézelődésre, mert ő vezet, én meg olyan nézőpontból nézem, amilyenből akarom.

Hát nem rossz, ha belegondolok a F1WGP-vel az ember, amikor akarja, akkor nézi a forma 1 versenyeket. Mert én például inkább néztem. Remélem rajtam kívül minden más pilóta nagyobb szerencsével, és tapasztalattal vág neki a köröknek. A háttérképek jól kidolgozottak, úgy fest, mintha a pályabejárásakor készült légifelvételek alapján csinálták volna meg. Itt egy távoli kis település, ott egy szántóföld, amott pedig egy erdő. Csak egy kicsit talán lehetnének élettelibbek. Bár 100-150 mph sebesség mellett az egyszeri pilóta ne a lankást lesse, hanem az előtte haladó ellenfél hátulját, és az utat, mert különben pont olyan csúnyára töri az autóját, mint az egyszeri játékteszter, aki a hátteret figyeli vezetés közben. Összegezve a tapasztaltakat, a játék jól sikerült, a benne foglalt technikákat, és egyéb vizuális dolgokat a végtelenségig variálhatjuk, méltó az ihletőjéhez, és elődeihez, és kisebb hibái mellet igazán alkalmas a forma 1 rajongók égő játékszenvedélyének, valamint feneketlen információéhségnek csillapítására.

T_Boy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Nézőként nagyon élvezetes volt a verseny...

végítélet

83%

EVOLVA

★ **Génsebességgel a meghódítandó világok felé...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Computer Artworks
Kiadó: Virgin Interactive
website: www.evolva.com
Minimum konfig: P-II300, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Körül-belül március közepén a neten böngészgetve akadtam rá az Evolva alpha verziójára. Felkeltette a figyelmemet, hogy a szokásos néhány soros bevezető, majd a jól ismert download ikon helyett egy oldalnyi szöveg, és egy hatalmas READ FIRST BEFORE START DOWNLOADING PROGRESS!!! felirat világított bele a fejembe. Persze én naivan azt hittem, csak a szokásos license szerződés miatt vannak annyira kiakadva, ezért egykedvűen rákattintottam a banner-re és elkezdem olvasni.

Már azon járt a fejem, estére milyen jót gyűrök a haverokkal, és ezzel az új stuffal. A szövegben csak azt ecsetelték, hogy milyen gépen ne futtassuk a játékot, és milyen drivert kell a 3D kártyához felrakni ahhoz, hogy a program futni tudjon. Ami viszont egy kicsit megállította a szívverésem, az nem más volt, mint az ajánlott hardware konfiguráció. Pentium III 500+, 128 MB ram, Geforce 256!!! El nem tudtam képzelni, mi lehet ilyen iszonyatosan ütő ebben a programban, mert a leközölt képeket elnézve nem volt valami nagy durranás. Na, estére aztán megvolt a pofaleszakadás. Az install után úgy gondoltam, hogy a fenti hardver igényt látva, csak 640x480-as felbontással próbálkozom 16 bit-es színmélységben és a texture detail-t sem veszem medium fokozat fölé. Elkezdődött a töltés és én csak vártam, mint Mózes a csodára, de e helyett csak a vidám loading képernyő mosolygott rám. Ezt úgy 3 percig tűrtem aztán kreatívan, becsöngettem a gépnek, amit az nagy örömmel fogadott.

Mivel nem vagyok gyáva ezért megpróbálkoztam a lehetetlennel és még egyszer elindítottam a programot, ezúttal azonban nagyobb sikerrel jártam. A kezelőszervekre majd később kitérek, most inkább, nézzük, mit kínál a játék. Bejött egy desing-os mission briefing menü, ahol leírják a feladatot, majd kiválaszthatom a csapatot, és már kezdődik is a játék. "Mi ez??" Valami ilyesmi szakadt ki belőlem, amikor talán tíz lépés megtétele után befordultam egy domb mögé. Míg először 35-40 frame-mel ment a játék alighogy bejött a képbe valami, ez azonnal vissza is esett körülbelül 15-re. Ezt leszámítva a játék nem lett volna rossz, én persze néhány perc szenvedés után azt gondoltam, valószínűleg ez még egy olyan alpha verzió, amelyiken még dolgozni kell majd egy keveset. Egy negyedóráig még szenvelegtem, de a pálya feléig sem jutottam el, és a program annyira lassú volt, hogy én bizony meguntam a vele való kínlódást. Másnap összejöttünk a barátaimmal, de én megmondom őszintén, akkor nem találtam érdemesnek rá a programot, hogy időt töltsünk vele...

Vajon ha az én PII 450-es procimon 128 Mb rammal egy RIVA TNT egyeseg ezt produkálja egy program, akkor milyen lehet egy gyengébb konfigon.


Ooops.....I did it again!

Talán egy hónappal később, pont úgy hozta a sors, hogy a haverokkal az egyik demo cd-n az ölünkbe pottyant az Evolva (immár hivatalos) demóverziója. Mivel még emlékeztek rá, hogy eléggé lehurrogtam annak idején, ezért rögtön utasítottak, hogy mutassam meg mi is olyan szörnyű ebben a programban. Install, töltés, briefing menü, majd a játék. Hát persze!! Most mondjam azt, hogy égtem; merthogy a program nemcsak nem szaggatott de még nagyobb felbontásban is tökéletesen futott! Azzal próbáltam csillapítani korábbi szavaim súlyát, hogy valószínűleg ezen a kódon már egy rakást javítottak, ezért fut jobban: A demóban csak egy pályát adtak de az tényleg tökéletesen futott.

Miután kellően felcsigáztam az érdeklődést, nézzük a végleges verzió gép igényét!

A tényleges gépigény:

Mivel megadatott a lehetőség, kipróbáltam a minimum konfigurációval is, gyanítom mindenkit érdekel, milyen eredménnyel:

Minimum konfig: PII 300, 32 Mb ram, full D3d támogatottságú videó kártya, Win95/98.

PII 266-os procival, 32 mb rammal Win98, Riva TNT Vanta-val. A vinyó egyetlen másodpercig sem pihen, szinte folyamatos a swappelés és bizony az akció közben keményen,


Húha, ez egy kicsit sok lesz...

beszaggat a program (640x480-as felbontás közepes textúra felbontással, 16 bit-es színmélység mellett). Ez valószínűleg abból is következik, hogy a Win98 alapban 64 Mb rammal érzi csak jól magát, tehát ekkora memória eleve kevés. Éppen ezért ha valaki ilyen, vagy hasonló koniguráációval rendelkezik, és szeretne pörgősen játszani, az upgardelje a gépét, vagy akarata ellenére, a mazochista-emlékplakett tulajdonosává válik.

Ajánlott konfig: PIII 500+, 128 Mb ram, Geforce 256 (vagy annak megfelelő kártya).

Nos a Geforce-t túlzásnak tartom, ugyanis a TNT is tökéletesen futott. Talán egy kicsit hosszasan foglalkoztam a hardverrel, de lényeges tisztázni, nehogy az új játékhoz, később egy új számítógépet is venni kelljen...


Magányosan, de győztesen

A Story:

Valamikor a huszadik század végén, az tudósok egy kicsiny úttörő csapata rájött a gének millióinak titkára. Csodálatos tudásukat arra használták fel, hogy egyre tökéletesebb lényeket hozzanak létre. Ezek a lények lettek a Genohunterek. Persze a legfőbb irányvonalat, itt is a fegyvergyártás szabta meg, éppen ezért olyan speciális gyilkológépeket hoztak létre, akik képesek voltak bármilyen más élőlény DNS mintáját leutánozni, így alkalmazkodva ahhoz a környezethez, ahol éppen szükség volt a bevetésükre. Az emberi faj kijutott a távoli világűrbe, és ott a Genohunterek segítségével sok-sok világot hódított meg. De mint mindig, most sem volt a terjeszkedés zökkenőmentes. Az űrben lévő kémszondák, néhány planéta körül különös aktivitást kezdtek jelezni. Az eddig élettől burjánzó bolygók némelyike, furcsa módon néhány nap, vagy éppen hét alatt teljesen kihalttá vált. A bolygóra küldött megfigyelők szinte mind elpusztultak, de egynéhány közülük sikeresen felfedte a titok nyitját. Valahonnan a világűr mélyéből, egy hatalmas dióra hasonlító szerves tárgy csapódott be, a valamikor virágzó bolygók kérgébe, és ott hatalmas krátert vájt ki magának. Mint egy rákos sejt szinte napok leforgása alatt hatalmas csápokat növesztett, amelyekkel teljesen átfúrta és széthasogatta a bolygót. Amikor már behálózta azt, a föld alól előtüremkedő csápjai, valamiféle keltetőgép módjára hatalmas szülőcsatornákká alakultak, és ezerféle vérengző bestiát okádtak a bolygóra. Az új lények semmit és senkit sem kíméltek, mint valami őrült ragály, néhány nap leforgása alatt az egész bolygót lakatlanná változtatták. Amikor aztán a mészárlás befejeződött, a központi mag egy saját magához hasonló férget lőtt ki magából, egyenesen a világűrbe, amely rögtön elindult abba az irányba, ahol életet érzett... Az emberek, akik közben megpróbáltak szimbiózisban élni a környezetükkel, nem is sejtették milyen iszonyú veszély leselkedik rájuk a sötét űrből. Később, ahogy az első majd a második emberlakta világ is elesett, az emberi faj felébredt az álmából, és az utolsó pillanatban kezdett el ellenlépéseket tenni. A háború, vagy éppen az atomfegyverek itt már nem segíthettek, hiszen ha ezeket vetnék be a bolygók, ugyanúgy elpusztulnának, mintha a bestia emésztené fel őket. Más választás nem lévén, úgy döntöttek, bevetik az egyetlen hatásos fegyvert a Genohuntereket.


Már megint kisütöttem valamit...

Billentyű-kiosztás

Q:	A megjelenő célkeresztet egy bizonyos pontra mozgatjuk, majd a Q újbóli megnyomása után a legfejlettebb tulajdonságú geno a célpontra megy.
T:	Az összes geno-t egy csapatba hívhatjuk (group).
H:	A csapatot feloszlatjuk, ilyenkor csak az aktuálisan kiválasztott geno-t irányítjuk (ungroup).
G:	A hozzánk legközelebbi geno-t irányítjuk csak, a többi egy helyben marad.
O:	Az aktuális feladat kiíratása a képernyőre.
Shift:	Fegyverfeltöltés maximumra.
1- 9.	A speciális képességek kiválasztása.
R:	Tárgyak felvétele/eldobása.
Tab:	Parancs menü.
M:	Mutator menü.

A Játék:

A játékban négy alap genó-t kapunk. Ezek mindegyike egy-egy speciális tulajdonsággal bír, úgy mint: gyorsaság, erő, intelligencia, fürgeség. Természetesen ezek az alakjukon is szembetűnően megmutatkoznak, a gyors hosszú lábú és eleve jól fut. Az erős nagy, robosztus, és jól bírja, ha püfölik, míg a fürge kicsi nyúlánk, aki a leggyorsabban tud ütni, valamint kitérni az ellenség csapásai elől - sajnos elég nyengécske. Ahogy észrevettem, a négy csoportot tényleg jó ha elkülönítjük egymástól, mert a játékban főleg a 4. és 5.-ik pálya után, már jelentős szerepe lesz annak, hogy melyik genót mire használjuk. Az irányítás pofon egyszerű, nem igényel nagy időt megszokása. Az egérrel nézünk jobbra-balra, míg a kurzorral megyünk előre-hátra, a jobb és bal gombbal, pedig oldalazhatunk. Az F1-F4-ig gombokkal választhatjuk ki az éppen irányítani kívánt genót, ilyenkor a többiek automatikusan követnek minket. (már amikor) A parancskiosztás viszont egy kicsit nehézkes lett, főleg azért mert túl hosszadalmas.

Ahhoz, hogy a különböző küldetéseket végre tudjuk hajtani mindig újabb és újabb speciális képességek megszerzésére lesz majd szükségünk a játék folyamán. Ez a következőképpen történik: a Genohunterek képesek bármilyen élőlény genetikai mintáját leutánozni és, abból a saját számukra leghasznosabbakat felhasználni. Rögtön az első pályán, három ilyen


Ez az amit nem lehet megunni!

képesség megszerzését tanulhatjuk meg. A radar képernyőn lévő kis sárga nyíl, és a mellette lévő "o" betű mindig a segítségünkre lesz abban, hogy megtaláljuk azt a pontot, ahol az éppen aktuális küldetést végrehajthatjuk. A genetikai mintát, csak az élő-


Na lássuk, át mersz-e jönni?

lény elpusztulása után tudjuk magunkhoz venni. Ezek után az "m" betű lenyomásával beléphetünk a Mutator menübe, ahol a kiválasztott lény képe látszik középen. A "mutate" feliratra kattintva, az oldalsó két mezőben megjelenik annak a lénynek a képe, amelyre át akarjuk változtatni a genónkat. Az egyszerűség kedvéért, a gép megváltoztatja a színét a mutálódott lénynek, valamint a kis ablakban mutatja az azt az új képességet is, amit a lény a mutálódás után tudni fog. Pl: Az első pályán egy békaszerű lényt kell majd először megkeresnünk, Miután kiszedtük a genetikai információt, a mutatorban létrehozhatunk olyan genókat, amelyek nagyobbakat képesek ugrani. Ezután a sárga nyilat követve, rálelhetünk néhány elpusztult struccszerű madárra, akikből a gyorsabb futás képességét szerezhetjük meg.

Végül a pálya végén az első igazi ellenfelekkel lefolytatott küzdelem után, hatalmas hegyes csápokat növeszthetünk csapatunk tagjaira, akik ezután képesek lesznek a kisebb útakadályok elpusztítására, valamint a sebző képességük, a duplájára nő. A képességeink szintjét is módunkban áll növelni. Ha például elpusztítunk egy olyan lényt, amely tüzet tud fújni, akkor tőle mi is eltanulhatjuk a tűzfújás képességét. De minél több ilyen lényt pusztítunk el, annál több genetikai állományt is, zsákmányolunk. Éppen ezért, ha később újra belépünk a mutator menübe ott ismételten létrehozhatunk egy új lényt, amely a benne lévő genetikai állománytól függően, akár két, vagy háromszoros erejű tűzsebzésre is képes. Ugyanezt meg tudjuk tenni a speciális képességeinkkel is, oda, vagy akár vissza is. Ha mondjuk, van egy kétszeres ütőerővel rendelkező lényünk, amely tud tüzet is fújni, de mi zsákmányolunk a gyors futáshoz szükséges géninformációt is, akkor két megjelenő lehetőség közül, választhatunk. Vagy olyan lényt hozunk létre, amely csak gyorsan tud futni vagy olyat, amelyiknek erősebb a fegyvere.

Egyszerre mindig csak egy lehetőséget választhatunk. Ezt úgy tudjuk leellenőrizni, hogy rávisszük a kurzort a két kis képben lévő lény valamelyikére, és a másik oldalon lévő alsó vagy éppen felső mezőben megjelenő ikon, meg fogja mutatni, hogy a lényünk melyik speciális vagy éppen fegyverbeni képessége milyen mértékben változik. Sajnos ezt nem tudjuk a végtelenségig tenni, ugyanis minél többször mutáljuk a lényeket, annál jobban csökken a bennük lévő génállomány mértéke. Ezért mindig újabb, és újabb génutánpótlásra lesz majd szükségünk.

Ha a pályán mondjuk, nem tudunk átugrani egy nagyobb szakadék felett, vagy gyorsabb futásra esetleg más képességre lenne szükségünk, nem szabad megijedni, mert akkor a közelben mindig találhatunk olyan lényeket, akikből a szükséges génállományt kinyerhetjük. Ha valamelyik genónk elpusztul, mindig kapunk a következő pálya elején újat, azzal az apró különbséggel, hogy csak egy speciális képessége marad meg, a többit újra meg kell szereznünk. A játékban néha előfordulnak olyan küldetések, ahol különböző tárgyakat kell majd összegyűjtenünk, például vizsgálatok céljára, vagy el kell őket hoznunk, egy bizonyos helyről egy másikra stb..stb.. A feladatok annyira egyszerűek, hogy én nem is vesztegetek rájuk szót, mert akkor elvenném azt a kicsi izgalmat, amit a fejtörés szépsége jelent. Ha megnyomjuk a már említett "o" billentyűt, a program rögtön kiírja az aktuális küldetést, a radaron lévő kis sárga nyíl pedig folyamatosan mutatja, merre kell mennünk. A genókból nem hiába van négy darab, mert vannak feladatok, ahol majd három esetleg négy tárgyat is el kell vinnünk egyik helyről a másikra. De mi van, ha az egyik genó már hiányzik a leltárból? Jogos a kérdés!



A nagy csapat

Sajnos a programozók nem adták meg azt a kis segítséget sem, hogy az ilyen pályákon mondjuk a "Mission Failed" felírat jelenjen meg az orrunk előtt. Egyszer kétszer nekem is újra kellett kezdenem a pályák némelyikét, mert a végén, vagy éppen közel a végéhez derült ki, hogy nem tudok elég mintát, vagy tárgyat felvenni, mert sajnos eggyel időközben kevesebben lettünk, és bármennyire is borzasztó, egy genó, csak egy tárgyat tud egyszerre magával vinni. Éppen ezért én mindenkinek azt ajánlom, hogy először csak menjen végig szép lassan a pályán, és nézelődjön, vagy jegyezze meg, hol ütközik majd nagyobb ellenállásba, hol kell jobban vigyáznia a csapatára.

Általában a játék koncepciója miatt többször is részünk lesz majd meglepetésszerű támadásokban, amelyek közben átkozottul feldob a tuti interaktív zene. Ilyenkor jobb odafigyelni az energiára, mert főleg a gyengébb skacokat ha nagyon körbeállják, tíz tizenöt másodperc alatt, szétkaphatják. Ha már az energiánál tartunk, szólnom kell egy pár szót, a menüsorról is. Minden egyes genónknak – kivéve amelyiket irányítjuk- van egy úgynevezett "harmadik szem" képernyője, amely a kép alján található. Ezeken mindig azt láthatjuk, hogy a másik három éppen nem irányított genó mit lát, valamint ez mutatja az állapotsávokat is.

A kis képernyők nagyon hasznosak, mert ha véletlenül az egyik védencünk elkalandozik és mondjuk, rárontanak egy páran, akkor azt rögtön érzékelhetjük, csak a képernyő aljára kell pillantanunk. Ilyenkor, ha azonnal megnyomjuk a "t" gombot, és ezzel kiadjuk a csapatbarendezés parancsot, a nem irányított génorzó(k) rögtön otthagynak csapotpapot, és visszajönnek hozzánk. Ezzel azt érjük el hogy, általában maguk után csalják az ellenséget, és egy csapatban már nagyobb az esélyünk a rosszfiúk sterilizására.

Az állapotsorok a következőképpen néznek ki. A kis képernyőn négy féle színnel jelölt csíkot láthatunk, zöld, kék, piros, és a sárga, amely a Shift lenyomásakor tűnik elő. A zöld csík mutatja, a mindenkori energiánkat. Ez, ahogy csökken, azzal lineárisan csökken a genónk ütési (sebzési) szintje, viszont az organikus fegyverekre nincs hatással. A kék csík jelöli az aktuális génmennyiség szintjét. Mint már említettem ahhoz, hogy egy új képességet megtanuljunk, génmintára van szükség. Minél több a génminta, annál nagyobb fokozatra tudjuk emelni

a speciális képességeket vagy a fegyverek sebzési szintjét. Ha először jutunk egy új génminta birtokába, a kék csík azonnal megtelik, és villogni kezd jelezve, hogy új képesség megtanulására elegendő génállomány van a birtokunkban. Ha újra szerzünk ebből a génmintából, a csík már nehezebben telik meg, mert a második szinthez már nagyobb génmennyiségre van szükségünk. Ez természetesen lineárisan nő, a génorzó szintjének megfelelően.

A piros csík, az éppen kiválasztott fegyverzet töltöttségi szintjét hivatott jelezni. Amikor kiválasztjuk mondjuk az organikus puskát, akkor nem lőhetünk a végtelenségig, mert a töltet fokozatosan fogy, viszont mikor nem lövünk, szépen visszatöltődik. Minél magasabb szinten van a fegyver sebzési szintje, annál hamarabb kiürül, de jó hír, hogy hamarabb fel is töltődik. A negyedik, a sárga csík alapból nem látszik, azt a Shift-tel csalogathatjuk elő. Ez a fegyverfeltöltő gomb. Bármilyen fegyver van kiválasztva, ha ezt megnyomjuk, a csúzli elkezd feltöltődni, és ha a csík elérte a teljes hosszát, egy extra nagyot lőhetünk, a fényhatásokban is gyönyörködve.

Vigyázzunk ilyenkor, mert ha valaki elénk kerül a saját csapatunkból, akkor (sajnos) bizony az is keményen pörkölődik. A kis képernyő közepén levő kör az inventory-t hivatott jelezni. Itt láthatjuk, ha van valami a génorzó birtokában. A legalsó sorban láthatjuk a megszerzett fegyvereket, míg a radar mindig az éppen általunk irányított genónál látható. Ugyanez zöld irányjelekkel és számokkal a többi csapattagot, pirossal az ellenfeleket, kékkel pedig a ritka génállományokkal rendelkező egyedeket is jelzi. Megemlítem még azt is, hogyan lehet energiára szert tenni: a pályákon mindenfelé találkozhatunk apró gombaszerű élőlényekkel, amiknek elég csak a közelébe menni, és ha energiára van szüksége, akkor azt a génorzó magától felveszi. Ha az ellenség által szétszedett húscafatokat találunk, azokból is nyerhető energia (és persze génállomány) csak jóval kevesebb.



Kotyvasszunk valamit ebből a békából...!

Hiányosságok:

Ha már belejöttünk az irányításba, és jobban fog menni a játék, észre sem fogjuk venni, milyen egyszerűen elveszíthetjük a csapatunkat. A mesterséges intelligenciára ráférne egy kis upgrade. Sajnos néhányszor előfordult az, hogy miközben én vidáman törtem előre, addig a csapatom többi tagja elveszíttette a nyomomat, és ahelyett, hogy követett volna, mindenféle nyakatekert módon elkezdett összevissza mászkálni a pályán. Nem is beszélve arról, amikor megálltak valahol, holott én nem adtam erre külön utasítást. Vidáman szobroztak, és amikor visszamásztam hozzájuk, nagy nehezen hozzáfogtak a próbálkozásnak, hogy csatlakozzanak hozzám, de még akkor is előfordult, hogy a legalább ötször hosszabb utat választották a nyílegyenes helyett. Ilyen alkalmakkor többször is előfordult, hogy miközben rohamoztam, addig a kis csapatom lemaradt, és naná, hogy mindig ilyenkor futottam bele egy jó kis csapdába, ahol legalább nyolcan-tízen rontottak rám.

Én azt ajánlom, ha nem akarjuk, hogy gyorsan bepirosodjon a képernyő, mindig várjuk be a többieket, és lehetőleg ne rohanjunk bele a küzdelembe mint az őrült, mert ahogy észrevettem mindig az általunk irányított genóra rontanak rá a legtöbben. Azt javaslom, hogy a harcokban tegyük félre jólneveltségünket, és engedjük előre a többieket, akik nagyjából szisztematikusan irtják az ellenfeleket. Ők többnyire középről, egymásnak háttal állva támadnak kifelé, és mi ilyenkor jól besegíthetünk hátulról egy kis tűzlabdával. A másik dolog a harcmegosztás. Itt aztán végképp nem tudom miért van az, hogy a harcok közben, amikor a többiek már kifogytak az ellenfelekből, ahelyett hogy segítenének amikor hárman vannak a nyakamon, inkább csak állnak és nem tesznek semmit. Talán az a legjobb megoldás, ha a heavy osztályú genóval bocsátkozunk a nagyobb harcokba, mert ő nagyon jól állja a sarat. Rá fogunk majd jönni arra is, hogy kik a keményebb ellenfelek, és ekkor csak egy gyors F3, és máris a jó embernél vagyunk. A másik taktika, a távolsági fegyverek alkalmazása. Mivel elég nagy tereken játszódik a játék, a távolról ránk rohamozó ellenfeleket egy-egy jólirányzott sorozattal meg lehet ritkítani anélkül, hogy nekünk nagyobb bántódásunk esne.



Így jár, aki keresztezi a génsebészetet a maghasadással...

Szégyen a futás, de a néniképét annak, aki kerget!

Pozitívumok:

Mindezek után a játék nem rossz, igaz a gépigény mint ahogy már említettem egy kicsit magas. Mégis aki teheti, feltétlen próbálja ki az Evolvát nagyobb felbontásban, 32 bites színmélységben is. Az elénk terülő táj grafikája csodálatosan adja vissza az idegen világ milliónyi színben pompázó élővilágát, a csodálatos futurisztikus növényeket, és a furcsa szivárványos színben csillogó ködöt. Az interaktív zene is nagyon jó, és hangulatos. Remekül alátámasztja a sci-fi atmoszférát, a program kicsit technó beütésű muzsikája. A génorzók, vagy az ellenfeleink testén gyönyörűen csillog a napfény, és a grafikusok a kidolgozásnál sem takarékoskodtak a poligonokkal. Én mindig közepes fokozaton szoktam kipróbálni a programokat, de az Evolva-ban ez is kemény diónak számít. Az a játékos, aki csak ismerkedni szeretne a programmal, én mindenképpen a legkönnyebb fokozatot ajánlom, mert még így is lesznek majd homlok gyöngyöztető szituációk. Azok, akik inkább a hosszabb, és főleg kalandelemekben bővelkedő programokat szeretik, azt ajánlanám inkább, maradjanak meg a Tomb Raidnél mert az Evolva inkább a Shoot em up kategória egy új, és érdekes darabja. Azt is kockáztatni merem, új, kategória teremtő alkotást mutattam be most nektek.

- Uriel -

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Új stílus született!
– vagy mégsem...?

végítélet

85%

THE LONGEST JOURNEY

★ Utazás a technika és a mágia világába

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Funcom
Kiadó: Empire Interactive
website: www.longestjourney.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Manapság nagy bátorság kalandjátékkal előrukkolni, az utóbbi években szinte eltűnt ez a stílus, csak mutatóban jelenik meg egy-két klasszikus darab. Sok, ebbe a kategóriába sorolt programban tűnnek fel az akciórészek, s gyakran a kalandelemek alulmaradnak ezekben a játékokban. Régen máshogy volt ez – 3-4 éve minden hónapra jutott egy, olykor több is, de ma már csak elvétve találkozni velük.

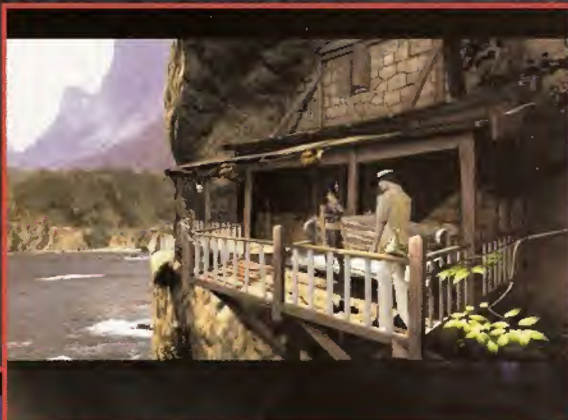


Híradó a XXIV. századból

A 3D-s grafika és a multiplayer-üzemmód szinte mindent ural, ennek a két szónak a bűvkörében élnek a játékfejlesztők és a kiadók. A megjelenő "kalandjátékok" (az idézőjel nem véletlen) is megpróbálják magukra erőltetni a 3D-s külsőt, ami ritkán sül el jól - mondjuk egy Grim Fandango esetében nem volt panasz. A multiplayer mód egyelőre nem "fenyegeti" a stílus képviselőit, bár érdekes lenne egy ilyen kezdeményezés. Addig is becsüljük meg azt a néhány kiváló kalandjátékot ami megjelenik. Hiszem, hogy egy szép környezetben játszódó jó történetre mindig van igény, és mindig vannak rá vevők is.

A Longest Journey a régi klasszikus recept alapján készült, akciótól, harctól mentes, meghalni sehol nem lehet benne.

Ez ma már szinte kuriózumnak számít, és nagyon jó, hogy ezt a jól bevált megoldást választották a


Brian Westhousekalyibéja – hm! Stílusos!

készítők. Az egyik legidegesítőbb dolog az, amikor egy kalandjátékba ügyességi vagy akciójeleneteket építenek be, és ezekkel a történet szempontjából semmitmondó betétekkel nyújtják a játékkal töltött időt.

Egy kalandjátékkal nem azért játszik az ember, hogy ügyességi próbákat álljon ki, hanem a sztori érdekessége miatt. Ha valaki akcióra vágyik, az válogathat a számtalan FPS közül (ahogy én is teszem azt, és olykor elborult aggyal a Half-life után nyúlok). A program másik nagy erénye, hogy megmaradtak a klasszikus vezérlőfelületnél: a végtelenül egyszerű, és ezért jól bevált – használni – megnézni – beszélni – cselekvőikonokkal navigálhatunk a történet folyamán. (A Full Throttle kezelésére kísértetiesen emlékeztet, mellesleg). Röviden, a jó kalandjáték első ismérvét teljesítette a Longest Jounrney.

A jó kalandjáték második ismérve természetesen egy jó történet, mely akár könyv vagy film alakban is megállja a helyét, vagyis lebilincseli az olvasót, a filmvászon/képernyő elé szegezi a nézőt/játékost.

Ezen a területen sajnos sokan hibáznak, nehéz eltalálni a kalandelemek és a történeti elemek között az egyensúlyt, ami alapvető fontosságú. Nincs annál nyomasztóbb érzés, amikor egy kalandjátékban több órára egyedül marad a játékos, vagy csak puzzle-hegyeken kell átrágnia magát, élő szereplőkkel pedig nem találkozik. A Longest Journey szerencsére ezen a területen is jól teljesített, a történet – bár a kissé közhely ízű "mentsük meg a világot" fővonalra épít – hosszú órákra a monitor elé ragasztott.

Harmadik ismérvként természetesen a szép környezet következik – ide értve a grafikát, a hangokat, az aláfestő zenéket is. Szerencsére itt sem érheti szó a ház elejét, a Longest Journey gyönyörű, 3D Studioban renderelt 2D-s helyszíneken játszódik, a szereplők pedig poligonokból felépített 3D-s alakok. Egyszóval minden együtt van egy jó kalandjátékhoz. És a Longest Journey tényleg az.

Egy kis cég nagy dobása

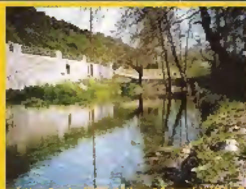
A játék alatt bennem az fogalmazódott meg, hogy a Longest Journey története pont azért lett olyan emberközeli és kedves, mint egy szép mese, mert nem egy vállalatóriás áll mögötte. Utóbbi cégek játékain sokszor érezni, hogy mindent a marketinges piackutatók felméréseinek, környezettanulmányainak, és az ezekből leszűrt értékeléseknek megfelelően "mindent a fogyasztóért" jelszó égisze alatt fejlesztenek, és az elkészült művek igazi műanyagok, nélkülözik a néhány lelkes ember

Rokon lelkek

King's Quest 6
A Kings's Quest sorozat az Arcadia-béli miliőt testesítette meg egészen a 7. részig. A 7. rész már elment a rajzfilm stílus felé, a nyolcadikról pedig jobb nem is beszélni... 3D-s, javarészt akció játék lett. A grafika a 5. és a 6. részben egész mesébe illő volt.
(ld. 576 '93/1 – 99%)

Blade Runner
Stark világának hangulata leginkább ehhez a műremekhez áll közel, bár a grafikai megoldás merőben különbözik. Szerintem a Longest Journey javára.
(ld. 576 '97/11 – 94%)

Arcadia – a valóságban



Arcadia Görögország területén található, a Peloponnesos területén (ez az Albánia alatti terület, Görögország észak-nyugati, tenger mellett fekvő része). Hogy megmaradjak a játék kettősségénél, egy rideg evilági adalék a Arcadia világához: a MOL jelenleg kutatásokat folytat ezen a területen 2000 négyzetméternyi területen más olajtársaságokkal karöltve. Bezzeg a régi legendák, írások nem az kőolajáról - esetleg az olívaolajáról - zengtek: Vergilius költeményeiben úgy szerepel ez a vidék, mint a pásztorok, juhtenyésztők otthona, nyugodt, mesés festői környezetként. A reánk marad anyagok arról szólnak, hogy itt volt a Pán (kecsketestű ember, nagy szarvakkal) lakhelye, aki a pásztorok Istene. Persze a pánsíp neve is tőle származik, s Vergilius úgy ír a Arcadia lakóiról, mint akik csak a zenéléshez és a pásztorkodáshoz értettek. Szerintem jól érezték magukat. Szóval a valóságban is kétféle Arcadia létezik, egyik a Vergilius költeményeiből ismert mesés világ, másik pedig korunk Arcadia-ja. Hogy a készítők is ez alapján választották az Arcadia nevet, azt nem tudom, mindenestre jól tették.

alkotó álmait. Pedig pont ezeknek az álmoknak a megvalósulásából szoktak az igazi remekművek – műcukor helyett valódi csemegék – születni, olyan kalandjátékok, melyekre évek múlva is nosztalgiával emlékeznek a kalandorok. (Persze a kivétel olykor erősíti a szabályt: az



A törvény kivetettje: egy lázadó hacker

Age of Empires 2 fejlesztését hihetetlen volumenű piackutatás előzte meg, és zseniális alkotás született).

Bár a képlet úgy szól, hogy a Nagy cég = Sok pénz = Legmodernebb technológiák, a Longest Journey-t mégis egy kis Norvég cég fejlesztette, és a technológiai megoldások terén (2D graikák, 3D modellezés) csöppent sem maradt el a gigászok mögött, sőt. Sokan közülük még tanulhatnának is tőlük.

A projekt 1996-ban indult Ragnar Tornquist vezetésével, és az eredeti koncepció egy Heart of Darkness vagy Abe's Odyssey-hez hasonló játék kifejlesztése lett volna, a lehető legmagasabb színvonalon. Aztán a jeges Norvég éjszakákba nyúló brainstormingokon, néhány pohár fenyőpálinka mellett a koncepció némi változáson ment keresztül. Körvonalazódni kezdett egy új felismerés: jobb, ha nem csupán kalandos, hanem igazi kalandjáték lesz a Longest Journey.

Szem előtt tartották a "jó kalandjáték első ismérveit" és elővették az alapműveket: Monkey Island, King's Quest, Garbriel Kinght. Elvetettek minden akció, plattform elemet, valamint a pl. Myst-re jellemző teljes magányt a játék alatt, ahol csak a kapcsolók és a karok állítgatásával kell törődni. Ma már nyugodtan mondhatom, hogy jól döntöttek.

A fejlesztés, szokás szerint jól elhúzódott, a neten fellelhető sajtóanyagok szerint tavaly augusztusban már a végleges verziótól alig eltérő béta létezett.

Hogy az utolsó simítások tartottak ennyi ideig vagy a forgalmazó cég nem döntött a kiadásnál, aztnem tudhatom, mindenesetre a végeredmény nem okozott csalódást, és ez egyáltalán nem mellékes szempont.

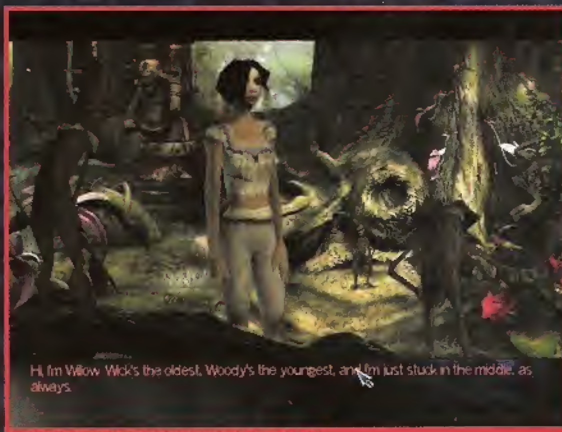

A fába vájt kunyhó...

Aktuális hősünk: April Ryan

Kivételesen nem egy szuperhőst irányítunk, hanem egy 18 éves átlagos leányt, aki albérletben lakik, napközben képzőművészeti egyetemre jár, ott festeget, törzshelye van a közeli kis kávézóban, ahol barátnőjével találkozik esténként, és jóban van a pultos sráccal. Nincsenek Lara Croft-ot megszégyenítő mellei, nem hord magánál gépfegyvereket és pisztolyokat, a legveszedelmesebb "fegyvere" a kalandok során egy mágneses csavarhúzó.

Stílusa kedves, cserfes, olykor kicsit butácska, de nagyon tanulékony. Persze neki is van különleges képessége, mint a kalandjátékok hőseinek általában, ugyanis April egy Shifter.

Hogy mi ez és miért érdekes, ahhoz előbb ismerkedjünk meg a játék történetével, persze csak dióhéjban.



April néhány szó szerint ágról szakadt figura között

A helyszín Newport, Venice negyed, XXIV. század, cyberpunk környezet – az egyik oldalon a huszadik század nyomornegyedeit idéző helyszínek, hatalmas bérházakkal, drogosokkal, alkoholistákkal, hajléktalanokkal. A másik oldalon, magasan a város felett hi-tech épületekben a gazdagok miliője, akiknek anyagi jólétét garantálja, hogy a javak 80 százalékát magukénak tudják.

Természetesen ők vannak kisebbségben, vagyis a társadalom vékonyka rétegét képezik. New port hangulata leginkább a Blade Runner-éhez hasonlít, autók cikáznak földön és levegőben, hatalmas fényreklámok népesítik be a felhőkarcolók oldalát. April a lepattant városrész és a hype negyed között lakik, albérletének a neve is stílusosan a "határ-ház".

Az albérlet kinézete alapján akár 1960-ban is létezhetett volna, időtlen darab.

Itt kezdődik minden, pontosabban egy furcsa álommal: April egy sziklaszirten áll, ahol egy öreg


Hiába! A Cannabis-kultuszt a Stark világa sem tudja kiölni az emberekből



Stark elit negyede: szolizott plázacicák, fényes aulák...

zsémbes fa az élővilág végét jósolja, mert hónapok óta nem jutott vízhez.

Panaszkodása alatt egy óriási hüllőtojás gurul a szakadék felé, ahol a fa gyökerei közé akad. Innen már Aprilé – azaz a miénk – az irányítás: egy gallyat letörve a fáról és egy pikkelyt kiszedve a fa melletti fészekből, remek vízterelőt tudunk késziteni, amellyel a néhány lépéssel távolabb eredő forrás vizét könnyűszerrel a fa gyökereihez terelhetjük.

A fa feléled, gyökereivel megmenti a tojást, amelyről kiderül, hogy sárkánytojás. April igen elámul ezen, aztán megjelenik a káosz fellege, és April még jobban elcsodálkozik, majd a szakadékba zuhan és... - felébred.

Innen kezdődik egy egyetemi diáklány átlagos hétköznapja – az első néhány órában, amíg nem pörgött fel a történet, olyan volt, mint egy ifjúsági regény: a kis April életét, barátnőit, ellenségeit, iskoláját ismerhetjük meg.

Aztán Cortez személyében bekerült a történetbe a titokzatos szereplő, akitől mindenki fél. Sokan bolondnak tartják, de csak egyedül ő ismeri April különös álmainak a jelentését. És April kénytelen felkeresni őt, hogy választ kapjon furcsa álmaira, megmagyarázhatatlan félelmeire. És a válasz sokkal meglepőbb, mint arra bárki is számítana.

A világ, melyben April él a technika és a tiszta logika világa. Nem jut hely a mágiának, mindent a gépek, és az értelem vezérel. Pedig a mágia világa létezik, olykor csak egy karnyújtásnyira van, és April álmaiban ezzel a világgal találkozik.

Stark és Arcadia

Sokat nem árulok el a történetből, kár lenne (sőt, gonosz dolog) lelőni azok elől, akik végig szeretnék játszani. Annyit talán elszabad árulni (tekintve, hogy az összes promó anyag tele van ezzel), hogy több tízezer éve egy világ létezett, melyben egyaránt helyet kapott a technika és a mágia.

Aztán ez a világ két részre oszlott: Stark-ra, a technika és logika világára valamint Arcadia-ra, a mágia birodalmára. A két világ párhuzamosan létezik egy időben, és a közöttük lévő egyensúlyra az Egyensúly őrzői vigyáznak, akik egy köztes világban élnek, s 1000 évenként választanak új őrzőt.

Az egyensúllyal azonban valami baj van, a világok elkezdtek összecsúszni, mely káoszhoz vezet. Innen jönnek April fura álmai, az álomvilágban már egészen elmosódnak a határok.

Funcom – egy kis cég (?)



A FUNCOM-ra én is, és más források is úgy hivatkoznak a Longest Journey kapcsán, hogy egy kis cég nagy dobása. Kíváncsiságból felnéztem a cég honlapjára (http://www.funcom.com) és bizony a FUNCOM-ot inkább egy ifjú titánnak találom a fejlesztők között. A nevükhöz fűződik a Dragonheart, a Fatal Fury (öregebbek még emlékezhetnek rá), a Pocahontas, a Caspar és még egy tucatnyi kisebb név. Ez önmagában szép referencia, s a kor szellemében erősen nyitnak az online játékok felé. A honlapjukon rögtön egy rakás online játék fogad – csak a szokásosak: sakk, póker többféle kártyajáték – de fejlesztés alatt áll egy érdekesnek ígérkező online kémiai játék (anno az atomino volt hasonló), melyben négyen pakolhatunk össze molekulákat, s minél nagyobbat sikerül összeeszkábálni a szén, oxigén és hidrogén elemekből, annál több pont üti a markunkat. Sajátos próbálkozás, némi oktató szándékkal (http://www.molekult.org), ráadásul teljesen ingyenes, amit én értékelek. Az online játékok területén a legnagyobb dobásuk az Anarchy Online (http://www.anarchy-online.com) lesz, melyet a sajtó is feldobott már, s most érkezett az alpha tesztelési fázisba az anyag. Semmi nem véletlen, hisz az E3-on megnyerte a legjobb online játék címet. Csak jelenjen meg tényleg az idén.



Marcuria, távolról...azt hiszem, ide illene a „festői" szó

Cortez segítségével léphetünk át először Arcadia világába, ami igazi felüdülés Stark szürke pasztellszínei után.

A grafikusok nagyon jól szétválasztották a két világot már a színek, fények, beállítások használatával is. Starkon a legtöbb helyen sötét van, esetleg szürkület, jellemzőek a keskeny utcácskák, a szemét és a hajléktalanok.

A komor hangulattal szemben Arcadia egy igazi szívmelengető hely: Marcuria városa – itt kezdődnek Arcadia béli kalandjaink – egy festői tengerparti város, hatalmas kikötővel, ahol vitorlások és galleonok sokasága horgonyzik.

Mindig süt a nap, vidám, világos színben tündököl minden. A King's Quest sorozat újabb (5.-6.) tagjainak hangulatára emlékeztet a leginkább a grafika.

A játékban több, mint 150 mesterien elkészített helyszínen kalandozunk, szinte minden helyszínen van egy kis apróság, ami élővé teszi a képet: hullámzó tenger, himbálózó gyertyatartó, sétáló emberek.

A hullámzó tenger megoldása - amikor egy hajón utazunk – megdöbbentően élethű, pedig rémesen egyszerű megoldás: az álló hajótest mögött egy 4-5 mozgás fázisból álló vizet mozgatnak és forgatnak.

Az illúzió teljes, szinte tengeri beteg lehet a játékos, ha sokat bámulja a képernyőt. A szereplők 3D-s megoldásával nagy szabadságot kaptak a grafikusok, a legkülönfélébb beállításokat használják, nincsenek az oldalsó nézethez kötve.



Íme Arcadia felülnézetből!

Régen, amíg nem 3D-sek voltak a szereplők elég kötött volt a nézet a kalandjátékokban, bár a grafikusok akkor is műveltek csodákat. A felbontás 640x480-as, de ez bőségesen elég, eben a stílusban nem nyom annyit a latban a felbontás, mint az fps-ek esetében.

A karakterek 3D-s mozgatása 32 bit színmélységben, DirectX használatával történik, így nem árt egy 3D-s gyorsító kártya. Ennek

hiányában olykor gondok lehetnek a szereplők textúráival, az árnyékokkal illetve beszéd alatt az ajak-szinkronnal.

A hangokról és a zenékről sokat nem lehet beszélni, mindkettő az a kategória, amit hallani kell, nem pedig írni, illetve olvasni róla. Tehát röviden: meg vagyok elégedve.

A zenék zenekari szintűek, bár ritkán csendülnek fel, de akkor telitalálatok. A hanghatások pedig életet lehelnek az amúgy is remek



Barátságos arcot kérek...

hátterekbe.

A szereplők hangjai szerencsére nem amatőrök, sok kalandjátékban úgy beszéltek a szereplők, mintha egy könyvből olvastak volna fel, s olykor oly monotonon tették ezt, hogy az ember inkább kikapcsolta a hangokat. Itt szerencsére nem ez történik, bár nem olyanok a dialógusok, mint egy filmben, nem vágnak egymás szavaiba a szereplők, talán a leginkább egy rádiójátékhoz lehet hasonlítani a beszélgetéseket.

Mindenkinek megvan a maga kis szövege, amit profi módon, beleéléssel ad elő.

Beszélgetés pedig jócskán lesz, a játékban nagy hangsúlyt kapott a történet (ki tudja, hányadszor szajkózom, de ez az igazság), szépen kidolgozták, részletesen hallhatunk Arcadia és Stark történetéről, az egyes szereplők személyisége ugyancsak mélyen ki van dolgozva – ezért beszélhetünk személyiségről egyáltalán.

Arcadiában a madáremberek városában például négy városlakónak külön-külön van egy meséje, melyek az illető életéhez kapcsolódnak, és egyenként 5-10 percig tart, amíg előadják őket.

Rengeteg mindent tudhatunk meg így egy-egy szereplőről, szinte jó barátként köszöntjük viszont némelyiket.

A játék alatt elhangzó monológok körülbelül 200 oldalas könyvbe férnének bele – már ennek a nagymennyiségű szövegnek az elolvasása is tetemes időt vesz igénybe.

Nem véletlenül beszélnek a készítők 50-60 órás játékidőről.

Én nagyon örülök annak, hogy az 50-60 óra tartalommal telik el, és nem olyan idétlen puzzle-feladatokkal szórták tele a játékot, melyekkel a játékos akár órákra vagy napokra elakad.

Ezek könnyen agyon tudnak ütni egy kalandjátékot, így szerencse, hogy ezt a hibát nem követték el: a kalandelemek minden esetben egyszerűek, maximum fél-egy óra mehet rá egy furfangosabb feladat megoldására.

Aki a nagy klasszikusokat szerette, az nem fog csalódni a Longest Yourney-ben.

Abban már nem vagyok biztos, hogy akkora név lesz, mint egy Monkey Island King's Quest, és főleg azért, mert jelentősen megváltozott a számítógépes játékok piaca.

Az eladási listák élén általában nem kalandjátékok állnak, de a stílus kedvelői "adventure top 10"-jébe feltétlenül bekerülhet.

A játék ugyan teljesen lineáris (a beszélgetéseknél van lehetőség kiválasztani mit mondunk, de a beszélgetés végeredménye mindig ugyanaz), amit én nem bánok, és a legtöbb kalandjáték, ami azt híresztelte magáról, hogy többféleképpen végigjátszható, akárhányszor újrajátszatható stb. sosem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.



April otthona – kortalan bérház a Margit körútról

Egy kalandjáték inkább legyen lineáris, hosszú és jó.

Az irányítás rendkívül egyszerű, bal gombra megjelenik a kis ikon menü: megnézni, beszélni, használni.

Jobb gombra jön be a teljes képernyőt elfoglaló tárgylista, melyben egyes tárgyakat olykor közelebbről is érdemes megtekinteni (a szemikonnal megnézni őket).

Menteni bármikor menthetünk, de megijedni sosem kell: nem halhatunk meg a játékban. Apróság, de sokat emel a játékon, hogy visszaolvashatjuk az összes beszélgetés szövegét, visszanézhetjük a videó bejátszásokat, valamint April folyamatosan jegyzetel, és a fontosabb dolgokra így is felhívja a figyelmet.

Ha elakadunk, érdemes belekukkantani a naplóba.

A játék megértéséhez természetesen nélkülözhetetlen egy legalább közepes angol nyelvtudás, és szerencsére beépítették a feliratozás funkciót a játékba: az F9-el bármikor ki / bekapcsolhatjuk, s aki nem angol ajkúakat hallgat egész nap, annak nagy segítség, hogy leírva is látja a párbeszédeket.

A játék futtatása a kézikönyv szerint nem igényel nagy erőforrást, ettől függetlenül igencsak recsegtette e winchestert (bár ez annak is az oka lehet, hogy a legkisebb telepítési mérettel installáltam), s a videó bejátszásoknál olykor rémes képkocka / másodperc sebességet produkált.

Egyébként gördülékenyen futott egy 300-as celeronon 64MB ram mellett.

A játékkal eltöltött 50-60 óra alatt jómagam is úgy éreztem, átkeveredtem egy másik világba – az idő megállt, vagy ha úgy tetszik elszállt, és egy csodálatos kaland részévé váltam.

Rég született már ilyen kalandjáték, mely így elvarázsolt, de ennek sikerült.

Aki szereti még a meséket, az izgalmas kalandokat azok szerezhetnek néhány kellemes napot maguknak.

Akik csak a 3D-s akciójátékokkal állnak szóba, azok inkább felejtsék a Longest Journey-t.

Gáspár



Blade Runner feeling – neonfény, felhőkarcolók, miazmás...

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Csodálatosan látványos, lenyűgöző kalandozás – kihagyhatatlan!

végítélet

93%

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

★ Vámpírok diszkrét, kicsit hosszúra nyúlt bálja

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Nihilistic Software
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfig: P-II233, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II300, 128MB RAM
3D gyorsító*: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

Ki akar közületek 800 évig játszani? Mindenki? Nagyszerű! Sajnos van egy rossz hírem, ez egyelőre – legalább is számotokra - biológiai akadályokba fog ütközni. Nem így Christof Romuald-nak, akinek a történetét nyolc évszázadon keresztül kísérhetjük végig egészen a XII. századtól kezdődően. Ne vágjunk azonban ennyire a történet közepébe! Nézzünk kicsit távolabbra az idő mélységeiben, és lássuk, mivel kell szembenéznie hősünknek. Repüljünk vissza az időben, Ádám és Éva idejéig. Az ő fiuk, Káin volt az első gyilkos, aki bűneiért örök kárhozatra ítéltetett. Büntetésből az emberek között kellett maradnia, de nem tartozhatott a világukba. Csillapíthatatlan vérszomjára hallgatva újra, és újra gyilkolnia kellett, nem volt megállás a lejtőn. Számára nem létezett megváltás, nem segített rajta senki! Csak a sötét gyűlölet maradt, és egykori bűntelen életének halvány emléke. Sok-sok évszázadon átszenvedett magányos életében rájött egy napon, hogy nem kell egyedül léteznie. Felismerte, hogy vérének egyetlen cseppjével áldozatait társaivá, követőivé teheti. Négy gyermeket "nemzett" hát, négy újabb vámpírt, akik örökölték élettelen életre keltőjük, Káin erejét, vágyait, képességeit és egyben átkát is. "Életre" keltek hát az első vámpírok. Az első utódok, akik mint a burjánzó sejt, szaporodtak tovább.

Képzelj magad elé egy a világot, amelyben az emberek éppúgy élik életüket, mint mi, munkával, bánattal, és szeretettel fűszerezve. Ám ez csak a látszat. A felszín alatt sötét és hatalmas erők mozgolódnak, melyek lecsapni készülnek. Kik ők? Nem mások, mint az egyre szaporodó vámpír-had. A több száz, több ezer éves vámpírok, akik irányítják a városokat, Ghouljaik és különleges magánhadseregük segítségével láthatatlanul kézben tartanak mindent. Valójában az övék minden hatalom.

Az emberek tehetetlenségük és tudatlanságuk miatt istenként imádták e természet feletti élőholtakat. Szolgálták őket, áldozatokat mutattak be nekik, és a rabszolgáik lettek e förtelmes és nagyhatalmú lényeknek. Az emberiség sötét időszaka volt ez, de az élet rendje az állandó változás, a káosz és a rend egyensúlya. Egyszer el kellett jönnie az időnek, mikor a szolgák fellázadnak, mikor nem tűrik tovább a rabszolgaságot.

A vámpírok hatalmas lények, hallhatatlanok, de nem elpusztíthatatlanok. Megkezdődött a hatalmas harc az emberek és közöttük, melyben sokan a harcok áldozataivá váltak ugyan, de az emberek számbeli fölénye és végtelen elszántsága végül győzedelmeskedett a gonosz felett.

A megmaradt vámpírok rettegve gyűltek össze, titkos szervezetet hozva létre. A szervezet legfőbb eszméje a háttérben maradás, a rejtőzködés, azaz ördögi lényük kilétének eltitkolása lett. Tudták, számukra nincs megváltás, nincs segítség, a végső pusztulásnál bármi jobb lehet. Soha többé nem fedhették fel kilétüket, soha többé nem állhattak ki az emberek elé, nem fedhették fel valódi mivoltukat. Akik e szabály ellen vétettek, saját testvéreik pusztították el. Ezzel kezdetét vette a masquerade.



Egy kis szívornya...


Az első társ

A játék története:

Az évszázadok homályából előtűnő legenda, Christof Romuald legendája során tárul elénk. Ez a masquerade időszaka. Christof Romuald a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyülekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvitézebb harcosa, de egy magyarországi (minő véletlen) csatája során Morvaországban megsérült, és Prágába vitték sebeiből felépülni. Prágában a helyi vámpír klán elsőrendű célpontjává vált. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni az élőholtaknak, a vámpírok szörnyű csábításának. Istenbe vetett hite megingott, és a vámpírok, a vitéz vérét megfertőzve, maguk közé állították. Így ő maga is, részben lélektelen élőholttá változott. A történet, amit a játék során végig játszhatunk, az ezt követő 800 évet öleli fel, amint Christof Romuald próbálja megőrizni elvesztett embersége maradékát, és magánháborút indít újdonsült fajtája ellen.

Ez a háttere, a nagysikerű szerepjátéknak, melyben a hétvégeken, és éjszakánként, feltehetően sok ezernyi megszállott temetkezik majd el, hogy ősi, rég elfeledett titkokra derítsen fényt. Ha elindítod ezt a játékot, csak azt fogod észrevenni, hogy már te is részese lettél a titkok kutatásának, sőt részese lettél a nagy kalandnak.

Az elmúlt öt év során nem sok vámpírokkal foglalkozó játékot adtak ki, ráadásul olyan igazán jó, nem is akadt közöttük. A kocka azonban fordult, és itt van a Masquerade, amely jó eséllyel pályázhat minden idők legjobban kivitelezett vámpíros játékának címére, sőt előkelő helyezésre is pályázhat az RPG-k programok között, bár a Diablo 2 feltehetően sokat fog homályosítani a fényén.

Tehát nem akármilyen történet aminek a közepébe csöppenünk, és mint sejthettétek az eddigiekből, egy vérbeli szerepjátékkal állunk szemben. Van benne szerelem, önzetlenség, árulás, kapzsiság, élet és halál. Hogy mindez egy játékban? Igen bármily hihetetlenül is hangzik, de így van. A fejlesztők remekül eltalálták az egyensúlyt, az egészséges arányt.

A telepítés

Már a telepítés kezdetén kellemesen meglepődtem. Először is a megszólaló zene, ami végig szól a telepítés alatt, valami hátborzongatóan tökéletes. Már ez megadott egy alaphangulatot, mintegy sejtetve előre, nem akármilyen kalandok várnak rám. A telepítés egyébként korrektül a jól megszokott módon zajlik, de ha javasolhatom, és ha van elég hely a wincsiteken, a teljes telepítést válasszátok. Igaz, tovább fog tartani, de megéri, mert a játék közben látható mozik tökéletes felbontásban peregnek, mivel

Rokon lelkek

Darkstone
Érdekes Diabló klón kicsit továbbfejlesztett grafikával. Ebben a játékban már körbejárhattuk a szereplőket. (ld. 576 '99/11 – 82%)

Nox
Ezt is Diablo klónnak nevezhetném de oly sok mindenben más, hogy végül is egy teljesen új játék remekbe szabott grafikával ami csak részben 3D és teljesen más kicsit bonyolultabb kezelőfelülettel (ld. 576 2000/3 – 82%)

rendkívül lerövidül a betöltési idejük. A kis többlet helyet tehát megéri feláldozni. Ami meglepett még, hogy a telepítés során mindkét cd-t bekérte, és a játék is alaphelyzetben a 2. cd-t használja. Mintegy 10 perc alatt gond nélkül felköltözött a gépemre, és mondhatom alig vártam, hogy belevágjak a kalandokba.

A grafika

A játék grafikájáról is érdemes még néhány szót szólnom. Mint az ajánlott konfigurációból sejthető, nem véletlenül van szükség 3D gyorsító kártyára. Ehhez a minőségű grafikához elengedhetetlen. A játék teljesen háromdimenziós környezetben játszódik, nagy nyílt tereken, szűk sikátorokban épületek belsejében, katakombákban, és a játék közben a karaktered Tomb Raider módjára, kívülről láthatod, megfejelve azzal, hogy a nézőpontodat közben szabadon változtathatod egy képzeletbeli félgömb felületén mozgatva a kamerát. Így harc közben például bármilyen szemszögből nézheted az összecsapást, persze ha van időd a nézőpontot forgatni, amikor éppen 3-4 szörnnyel viaskodsz, és persze a tér (amelyben küzdesz) nagysága is szab bizonyos határokat, hiszen egy katakombában nem igazán tudod magad oldalról nézni, mert a kamera nem fér el igazán melletted a szűk folyosón. Egy remek újítással is találkoztam, mégpedig azzal, hogy az "Y" lenyomásával egy távcsövön keresztül nézelődhetünk, körülbelül háromszoros nagyításban. A grafika beállítási lehetőségei azt hiszem semmi kívánnivalót sem hagynak maguk után. Az opciókban a rendereléstől kezdve egészen a "vertex" vagy "lightmap", a textúra megvilágításig minden állítható. Állítható a "gamma", a színmélység (16 vagy 32 bit), a látvány szint, ki be kapcsolhatók a felhők, a tükröződés, állítható az árnyékok nagysága, a felbontás 640X480-tól 1280X1024-ig, és még sok olyan apróság, amelynek a segítségével a gépigény csökkenthető a látvány szint állításával, mégpedig igen jelentősen.


Tájkép csata után

A hangok

Mint korábban már olvashattátok, a zene nagyon jó. A játék támogatja az összes ma forgalomban lévő 3D-s hangzással rendelkező hangkártyát, így az A3D és A3D 2.0 az EAX és az EAX 2.0 valamint a directsound 3D szabványokat. Menüből állítható még az is, hogy 2, vagy 4 hangfalon, fejhallgatón, vagy sorround rendszeren jelenítjük meg a hangokat. A játék során, már a zene remekül érzékelteti a helyszínek hangulatát. Ha békés helyen vagyunk, ahol nem várható ellenség, kellemes, megnyugtató, korhű zene áramlik a hangszóróból, de ha egy olyan helyre lépünk be, ahol valami veszély fenyegethet, a zene is vált, és felcsendülnek a hátborzongató adrenalin pumpáló taktusok. Természetesen a harc közben hallható effektusok is remekül el lettek találva. A bevitt találatok hangja attól függően hová sikerült, úgy változik. A környezeti zajok nagyon jól pozícionált 3D térből érkeznek. Én MX300-as hangkártyát használok fejhallgatóval, és a közeledő ellenség morgásai, léptei zajából pontosan meg tudtam állapítani milyen irányból várható, a támadása.


Fogjunk egy taxit...!



Hé, srácok, hol vannak itt a vámpírok?

A kezelés

A játék kezelése rendkívül egyszerű, könnyen megjegyezhető, és a néhány gombon kívül csak az egeret kell használni. Minden funkció elérhető az egérrel. A karakteredet az egérrel irányíthatod, amerre húzod az egeret, arra fordul, és ha a talaj egy pontjára kattintasz, oda fog menni. Attól függően változik a karakter mozgási sebessége, hogy milyen távolságra jelölöd ki a pontot, ahová küldeni akarod. Vagyis egy bizonyos távolságon belülre kattintva lassan, óvatosan halad, ellenkező esetben futva teszi meg a távot. Ha közben valami akadály is van, akkor ötletes módon kikerüli, és a legrövidebb utat választva foglalja el új helyét. Menet közben azok a hordók, ládák, melyek valami hasznos dolgot rejthetnek, ha az egér kurzorral rámutatunk, vörös színűre váltanak. Azok az ajtók, amelyek átjárhatók, nyithatók, sárga színűre váltanak rámutatáskor, és a képernyőn egy rövid szöveg is megjelenik, hogy nyitva vagy zárva találjuk-e, és hogy hová vezet. Ha egy számunkra ellenséges karakter közeledik és rámutatunk, annak a színe is vörösre vált, és ha rákattintunk, akkor a mi karakterünk meg is támadja. A helyszíneken található egyéb szereplők teljesen közömbösen viselkednek, mintha nem is látnának, és ha nem térünk ki az útjukból, még nekünk is jönnek. Harc közben sajnos a kattintgatás marad, de kiegészül a háromgombos egereknél a középső gomb nyújtotta lehetőséggel, ami abból áll, hogy megnyomva, nem egyszerűen lesújt hanem csinál valamilyen cseles mozdulatot. Ha valakivel lehet párbeszédet folytatni, akkor az egér kurzort rámozgatva kékes színűre változik, és megjelenik egy különleges jel a karakteren. Ha az így jelölt karakter elé lépsz és rákattintasz, egy rövid mozi kíséretében elmondja a mondanivalóját, de sajnos az elmondott szöveget a gép nem írja ki


Nővér...állok rendelkezésére!

a képernyőre, ami talán az egyetlen negatívuma a játéknak. Mondhatom, kellett hegyezni a fülem, hogy megértsem mi is a szövegelés tárgya. A párbeszédekben a karaktered többféle választ is adhat, ami befolyásolja a párbeszéd további alakulását, de ez már elolvasható, és az egérrel kijelölhető. Az adott választól függően esetleg további információhoz juthatsz, vagy befejeződik a beszélgetés. A párbeszédek sajnos nem ismételhetők, nem olvashatók el sehol, így nagyon meg kell gondolni az adott választ. Sajnos játék közben, csak a pályaszakaszonként működésbe lépő automatikus mentésre lehet támaszkodni, ha valamit elrontunk. Semmi lehetőség arra, hogy a párbeszéd előtt mentsünk egyet, és ha rossz választ adunk, majd betöltjük, és nekivágunk még egyszer. Az escape lenyomására előbukkanó menüből ugyanis kimaradt a mentés opció. Menteni, csak a szálláshelyre visszatérve lehet. Van még a játékban használható néhány billentyű, amiről érdemes szót ejteni. Gondolom ezek közül néhány ismerős lesz. Az övedbe, illetve az övtáskádban lévő tárgyakat az F1-F6 lenyomásával lehet használni, például a gyógyító italokat, különböző varázslöttyöket, tekercseket. Az "I" lenyomására hová máshová, mint az "inventory"-ba jutunk, az "M" (map) lenyomására egy térképet kapunk a városról, amelyen piros pontok jelzik a helyet ahol már jártál, és zöld pont jelzi épp melyik városrészben tartózkodsz. A ".C" (charakter) lenyomására a karakter beállító képernyőre jutunk "D" (disciplina) gombbal a vámpír képességek panelját érheljük el

Aki játszott már Diablóval, annak rendkívül ismerős lesz a kezelő képernyő is, ami a képernyő alsó negyedét foglalja el. Itt jegyzem meg, hogy itt is találkoztam egy érdekes újítással. Az F11 lenyomására eltűnik a vezérlő képernyő és átvált teljes képernyősre a játék. Természetesen az inventory vagy a karakter képernyő behívásával újra felbukkan, de ugyanígy az F11 ismételt lenyomására is. Van még egy nagyon érdekes és hasznos billentyű. Az F12 lenyomására saját képlopója lép működésbe, amivel a menetközben megletsző jeleneteket menthetjük el automatikusan a játék gyökér könyvtárába bmp formátumban a grafikai beállítással megegyező felbontásban, kivéve ez alól az átvezető animációkat, amik mindig 640x480-as felbontásban láthatók.


Now let's kill that fuckin' band! (Seth Gekko - From Dusk 'til Dawn)

A vezérlő képernyőn csupa ismerős dolgot láthatunk. A jobb oldalon az övtáska, és annak tartalma látható, ami tetszés szerint átrendezhető, és az egér jobb gombjának a kattintására vagy a már említett funkció billentyűkkel használatba vehető. Itt jegyzem meg, hogy az elvégzendő feladatot, egy pergamentekercsen kapjuk, ami szintén az övtáskába kerül a legelső rekeszbe, és az F1 lenyomására bármikor előhívható. Az övtáska alatt a már megszerzett vámpír képességeink láthatók, melyeket szintén az egér jobb gombjának kattintásával használhatunk. Középen látszik a karaktered arcképe, alatta az életerő, és a hűség szintje különböző szinnel jelölve. A baloldalon különböző kapcsolókat találunk, így a viselkedés beállítása (védekezés, támadás, normál) a térképre váltás (M) kapcsolója, a feladat (Q) panel, a vámpír képességek (D) és a karakter © beállító panel és innen is előhívható az inventory (I)\természetesen.

Az inventoryban 40 kocka áll rendelkezésünkre a tárgyaink cipelésére. Nekem bizony elég hamar szűknek bizonyult. Érdekes újítás, hogy ha visszatérsz a szálláshelyedre, a nálad lévő értékesebb tárgyakat a saját ládádba elteheted, gondolva arra, hogy ha szereztél egy olyan fegyvert, aminek a használatához a karaktered még nem elég fejlett, és meg akarod tartani, nem kell magaddal cipelned, vagy a földön szétdobálni valami alkalmas helyen.

A karakter beállító képernyőn nagyon sokféle tulajdonsága állítható a hősünknek természetesen a szerzett tapasztalati pontok felhasználásával amint azt a diablóban is tehettük. Így az ereje (strenght) az ügyesség (dexterity) a kitartás (stamina) a tanuló képesség (preception) az intelligencia a charisma a manipulációs képessége és az erélyessége.

A különleges képességek panelen találjuk azokat a vámpír képességeinket melyekre eddig szert tettünk Kezdve a táplálkozási képességünktől az ember feletti gyorsaságunkon át az akaratunk másokra kényszerítéséig.

A feladat panelen az éppen kapott és a már elvégzett feladatokat tekinthetjük át. Csak ha teljesítünk egy feladatot, akkor kapjuk a következőt. A feladat elvégzését a játék a kísérő animáció lejátszásával hozza tudtunkra, és a mozi után, az új helyszínen találjuk magunkat az új feladat pedig megjelenik a listában.

Néhány szó a játékról

Messze álljon tőlem, hogy a poént lelőjem, de azért néhány szót megemlítek a játékmenetről is kezdve a játék elejével. Az első pályaszakaszok leküzdése még nem túl nehéz feladat, és ennek során azt hiszem, mindenki könnyedén megtanulhatja a játék kezelését.

Szóló játékot választva, a bevezető mozi visszavisz bennünket Moravia földjére az 1141-es esztendőbe. Egy csata közepébe csöppenünk, melyben Christof Romuald megsebesül, és a bevezetőben említett Prágába szállítják. Hősünk egy kolostorban talált menedéket sebeiből való felgyógyulása idejére, ahol Anzela nővér ápolja és gondozza. Felépülése után a fiatal lovag a város ezüst bányájában bizonyosságot lel az egyház által üldözött és irtott ördögi kreatúrák létezéséről, melytől hősünk eddigi hite meglehetősen megingani látszik. Az éjszaka eljövetelével azonban a vámpírok is előbújnak rejtekükből és bűvös csáberejükkel, na meg vámpír foguk segítségével, hitében megingott hősünket maguk közé csábítják. Belecsöppen egy olyan világba melyet vérfarkasok, élőhalottak és mágusok népesítenek be.


„Lássuk, milyen az áru..."

Röviden összefoglalva így kezdődik a kaland, a középkori Prága városában. A kalandok folytatódnak majd évszázadokon át korról korra, végig harcolva a változatosabbnál változatosabb helyszíneken. De a történet nem egy sima üsd, vágd vámpírrá tettetek, ezért bosszút állok rajtatok játékmenet. A játék során lovagunk legfőbb ellensége saját maga, azaz a benne lapuló vérszomjas fenevad. A vámpírképességek használata, mellyel eredményesen harcolhat a vámpírok ellen, lassan felemészti a vértartalékait, melynek a pótlása egy kis szivornyázással a legegyszerűbb, a békés lakosok ütőereiből. A szivornyázások pedig nem csak a képességek használatát teszi újra lehetővé, hanem a benne lapuló fenevadat is erősíti, csökkentve

emberiességét. Ha ez az egyensúly végleg átbillen a fenevad oldalára, vagyis elveszítünk minden emberi tulajdonságunkat, megjelenik a "GAME OVER" felirat is. Kissé meglepődtem, mikor a legyengült Christofnak simán nekiesett a társa, és a nyakára tapadva elszívornyázta utolsó csepp vérét is. Hmm talán egy érdekes "bug" lenne a játékban? Mindenesetre kezdhettem elölről azt a pályarészt. Még szerencse, hogy a párbeszédeken át lehet ugrani a szóköz megnyomásával. Némelyik ugyanis meglehetősen hosszú, és harmadszor meghallgatva már kissé unalmas volt. Így kezdődnek tehát kalandjaink, amik évszázadokon át folytatódnak különböző helyszíneken, (Velence, London) a végső leszámolás helyszíne pedig az ezredfordulót ünneplő New York.

A helyszíneken találunk mindig olyan helyet (kezdetben például a kovácsműhelyt), ahol fegyvereket, pajzsokat, botokat, páncélruhát, és minden olyan dolgot megvásárolhatunk, amire szüksége lehet egy harcosnak. Természetesen a későbbiekben a mindig korhű fegyvereket is ilyen helyeken találjuk, legfeljebb nem kovácsműhelybe térünk be vásárolni, hanem fegyver boltba. Találunk olyan üzletet is ahol a gyógyító italokat (egy kis friss palackos vért), varázsbotokat a varázs igéket tartalmazó tekercseket vásárolhatjuk meg, később pedig könyvtárakban jósnőknél és patikákban szerezhetjük be ezeket a dolgokat. Ezek azok a helyek, ahol természetesen készpénzre is lehet váltani a játék közben talált tárgyakat. Ugye ismerős a dolog? Igen ebben a játékban is az ellenfelektől elszedett, különböző eldugott helyeken talált tárgyakkal és arany tallérokkal / dollárokkal/ gyarapíthatjuk vagyonunkat. A tallérjaink és a tárgyak eladásából származó bevételből pedig mind jobb és jobb fegyvereket és eszközöket vásárolhatunk.

Az egyik legfontosabb tárgy, amit célszerű állandóan magunknál tartani a gyógyító italon kívül, a fáklya (majd a zseblámpa), amivel a katakombák és az elhagyott romos épületek, a vámpírok kedvenc lakhelyeinek a sötét zugait bevilágíthatjuk, és természetesen a hegyezett karó mellyel a vámpírokat szabadíthatjuk meg a földi öröklétük gondjaitól. A fegyverekkel és a pajzsokkal, páncél öltözetekkel nem gyarapítom itt a szót, hiszen abból minden gyakorlott kalandor úgyis mindig a legjobbat fogja viselni. A játék közben természetesen fogunk találni mindenféle varázserővel rendelkező tárgyakat is gyűrűket, nyakláncokat, talizmánokat, miket magunkra aggatva a karakterünk valamely tulajdonsága fog erősödni. De gondolom ez a dolog is ismerősen hangzik.

Multiplayer

A szóló játék után, nézzük a játékban rejlő másik nagy lehetőséget, a többjátékos üzemmódot. A VM redemption igazi erőssége a multiplayer lehetőségében rejlik. De lássuk miért. Kétféle módon lehet "emberi" ellenfelekkel megküzdeni, mint ahogy ez el is várható egy napjainkban megjelenő játéktól. Természetesen az egyik lehetőség a won.net szerverére felcsatlakozva TCP/IP protokollon keresztül a világháló más részeiről


...S a kísértés egyre erősebb

szintén csatakozott és ezt a játékot futtató ellenfelekkel. Ehhez minimum 28.8-as modemre van szükség, de az én véleményem szerint minimálisan 56 kbps-os vonal /ISDN/ sebesség nélkül nem érdemes próbálkozni. Ezt pedig ugyebár kis hazánkban ma még nem sokan tudják elérni. A won.net szerverén egyébként nem fut állandóan játék, amihez csatlakozni lehetne, van viszont egy chat szoba, ahol meg lehet beszélni az ott tartózkodókkal egy játék indítását. E mellett természetesen fel lehet iratkozni egy levelezési listára is, melyet naponta megkapva értesítenek egy-egy csörte kezdési idejéről. A won.net szerveren egyébként már szerveződnek a klánok melyeknek te is tagja lehetsz, ha feliratkozol. Mindössze annyi a feltétel, hogy regisztrálnod kell magad a szerveren a valós cd kulccsal.

A multiplayer másik lehetősége pedig a helyi hálózatban /LAN/ IPX/ SPX protokollon történő játék, amit szerintem e sorok olvasója közül sokkal többen fognak kihasználni, mint az Internet adta lehetőséget. A multiplayer játékból a LAN opciót választva, a jól megszokott módon először karaktert kell választanunk. Itt 19 karakterből választhatunk, de igazából ez csak 13 arc, mivel néhány karakter ismétlődik csak a ruházta más (középkori vagy mai). El kell dönteni, milyen típusú játékot játszunk, Human, Ghoul, vagy Kindred. Ki kell választanunk, hogy melyik klánhoz akarunk tartozni a lehetséges 10 közül. A következő képernyőn a karakterünk finomhangolása következik. Ez abból áll, hogy először is kapunk 5000 tapasztalati pontot, amit a képességeink beállítására


Leszáll az éj...

használhatunk fel. Az erősség egy ponttal történő növelése 124 tp-be kerül, míg az ügyesség növelése 140, és a tanulási képesség növelése 120 pontba kerül, a többi képesség növeléséért 80-80 tapasztalati pontot von le a gép. Beállíthatjuk a speciális (vámpír) tulajdonságait is a karakterünknek, azaz a diszciplinákat. Ezek a vámpírok speciális tulajdonságait foglalják magukba például a táplálkozási képességtől a gyorsaságon keresztül az egyéniségünk tekintélyéig. Ezek változtatása is szintén tapasztalati pontba kerül de a legkevesebb pont amit itt felhasználhatunk 1375 ráadásul egy egy tulajdonság beállítása csak az általános képességek megfelelő szintje fölött lehetséges. Például az akaratunk rákényszerítő hatásának a növelésére minimum 25-ös manipulációs szint esetén van lehetőségünk. A beállítható tulajdonságok, képességek rendkívül sokrétűek a karakterünk finomhangolásának csak a rendelkezésre álló tapasztalati pont mennyisége szab határt. Ha a karakterünket beállítottuk, akkor vagy csatlakozunk egy már másik gépen futó játékhoz, vagy mi készítünk, amihez a többiek fognak csatlakozni. Összesen kilenc helyszín közül választhatunk így például a középkori Temesvártól kezdve az éjszakai Londonon át napjaink New Yorki utcájáig.

Most pedig a játék szerintem **legnagyobb durranás**áról, melyet eddig még egyetlen játékban sem találhattunk. Ez pedig a játékmenet folyamatos változtatásának a lehetősége. Hogy ez miként lehetséges? Nos a multiplayerben a játékot indító személynek lehetősége van engedélyezni egy mesélő (Story Teller) jelenlétét. Ez a személy lehet akár ő maga, de bárki a játékosok közül, azaz valamennyi játékosnak lehetősége van a játékmenetet befolyásolni ha engedélyezte a játékot indító személy. Mi is a Story Teller szerepe? Nos játék közben megjelenik az irányító képernyőn egy újabb kapcsoló, amivel átkapcsolhatunk a Story Teller módba. Ha átkapcsoltunk, akkor mint mesélő (rendező) nagyon sokféle dolgot tehetünk amitől ez a játék igazi **szerepjátékká válik**. Tárgyakat helyezhetünk el a területen, szörnyeket hívhatunk elő, irányíthatjuk az ellenséget, belebújhatunk bárki bőrébe és így szólhatunk a többiekhez, a lehetőségek olyan sokrétűek, hogy ehhez a rendelkezésre álló hely nem lenne elegendő, és a játék ezen lehetőségének az ismertetése egy külön cikket is megérne.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Kalandjátékosoknak és Diablo őrülteknek kihagyhatatlan

végítélet

85%

DIABLO 2

★ **Újra pokoli a helyzet...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Sierra
website: www.blizzard.com
Minimum konfig: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Mire ez a cikk megjelenik, már minden öreg Diablo fanatikus kezében tarthatja a végleges játékot és a Battle.neten is irthatja a szörnyek tömegeit. A célunk az, hogy bemutassuk az újdonságokat, tippeket adjunk, de a végigjátszást rátok bízzuk, hiszen nem komplikálták túl a feladatokat. Lássuk hát a Diablo II-t.

A kezdetek

Tristram romjainak közelében, a nagy hegyek erdős előhegységében áll a Világtalan Szem Nővéreinek Monostora. A Monostor, melyet a hegy meredek szikláiból vágtak ki, tulajdonképp egy citadella, mely védi a Nyugati Birodalom és a titokzatos kelet közötti hegyi hágót. A területen magas gránitfalak és tűlevelű erdők ellensúlyozzák a sziklás sztyeppe egyhangúságát. Ebben a kegyetlen környezetben élő állatok búvóhelyeire, barlangok szövevényes folyosói vezetnek.
A Világtalan Szem Nővérei az a rend, ahonnan Diablo származik. Sajnálatos módon, a csavargók korábbi erődítménye alulmaradt a nagy gonosz Andariel, és démoni seregei ellenében. A csavargók kis csoportja és a keletre utazni vágyók egy karavánja azonban a Monostor alatti síkságon vert tanyát. Itt Deckard Cain, akit Tristramból megmentett a Nővérek Szövetsége, elmondja a történetet. Andariel, aki egyike a Kisebb Gonoszoknak abban bízik, hogy helyet nyer a Hármak oldalán, amikor azok felemelkednek, ha megszerzi bizalmukat. Ezért Andariel megtámadta a Monostort, hogy felhasználja annak földalatti átjáróit, gonosz terveihez. A Csavargók Erődje elleni támadása során a Világtalan Szem Nővérei közül sokakat elfogtak. Andariel azt tervezi, hogy foglyait megkínozza, majd megöli egy gonosz és rettenetes szertatás során, melynek következtében az áldozatok démoni létformákká alakulnak át. Kizárólag Te állíthatod meg Andarielt sötét terve végrehajtásában, és csak halála után indulhat útjára a karaván Broken Lands felé, ezzel téve lehetővé neked a továbbjutást.
Mindezek után, frissen megszerzett hős jelződ büszkén viselve, folytatod utazásod a Démonok megszállta földeken, sivatagokon és erdőkön keresztül. Utad során meg fogod tudni mi is történt az előző részben a Diablót elpusztító szereplővel (azaz veled), miután eltévedt kelet felé. A Diablo II-ben a rémségek fokozódnak, és a döntő ütközetben majd Mephisto-val és Baal-al is szembe kell nézned, hogy megszabadíthasd a világot az Ő démoni gonoszságuktól, na meg persze a jó öreg Diablot sem lehet elfelejteni.

Körülbelül ez a lényege a játéknak, de lássuk azért kicsit részletesebben, mi is az a nem kevés újítást, amit a Blizzard ad nekünk?

Diablo II-ben 5 új karakter közül választhatunk. Ezek az Amazon, a Barbár, a Nekromanta, a Varázslónő és a Paladin. Egyet sem vettek át a Diablo karaktereiből, bár a varázslónő tulajdonképpen az első részben is szerepelt, csak nem volt ilyen nőies :). Minden karakternek meglesznek a speciális, csak rá jellemző képességei, mind a harc, mind a varázslatok területén. Ezekről egyenként a karakterek leírásánál találtok mindenféle segítséget.
Ezen kívül még 3 választási lehetőséged van:
Open, avagy a nyitott karakter:
A nyitott karakterek olyanok, mint a Diablo karakterei voltak. Egyjátékos módra, Lan-ra, vagy a BattleNet nekik fenntartott szerverein folyó játékra alkalmasak. Mivel ezek ellenőrzése lehetetlen, így itt lesz a legtöbb lehetőség a csalásra. Lásd el az általad indított játékot jelszóval, amit csak barátaidnak adsz meg, ezzel máris kiszűrheted a csalókat. A csalás, minden becsületes Diablo játékos életét megkeserítette.
Zárt, avagy Battle.net karakter:
A zárt karaktertípus csak a BattleNeten használható a külön nekik



Mindig jó, ha az embernek ilyen barátnő áll a háta mögött!



Nem veszélytelen errefelé a fejőnők élete – avagy a tehéncsorda bosszúja



Óvakodj a nagy mellű nőktől!

indított birodalmakban (szervereken). Nyitott karakterek nem léphetnek be ide. Szerepelnek majd a ranglistákon, és elvileg (ha valaha elkészül) nekik lehet majd Klánházuk is. Át lehet majd őket vinni nyitott karakterek játékába is, de visszavinni az ott továbbfejlesztett karaktert már nem lehetséges, mivel adatai a zárt szerveren vannak tárolva. Egyszóval a nyitott karakterből sohasem lehet zárt karakter. A zárt szervereken még a fegyverek sebzését is figyelni fogják, tehát ha irreális sebzést érsz el valamivel, azt a fegyvert azonnal törlik a játékból. Reméljük ez ki lesz terjesztve a képzettségekre, a varázslatokra, és a tárgyakra is.

HardCore karakter:

Végül a hab a tortán, a Hardcore karakter. Ezekkel játszani lesz az igazi kihívás. Szerintem a Blizzard kimondottan mazohistáknak találta ki ezt a szintet :), ugyanis ezek a karakterek feléleszthetetlenek. Ha egyszer elbuksz, könnyes búcsút mondhatsz neki és kezdheted fejleszteni a következőt. A Battle.neten a neved más színnel lesz feltüntetve, ezenkívül szerepelnek majd a Battle.net ranglistán is, és ha elég magas szintet ér meg, neve örökre fel lesz jegyezve a Hősök Termében. Az ilyen típusú karakterek haláluk után is képesek a BattleNet chat szobájába bemenni, de csak mint szellemek lesznek láthatóak. Ilyen karaktert csak az indíthat, aki már végigvitte a teljes játékot.

És itt is van a szinte legfontosabb dolog, a Multyplayer játék a Battle.neten. A Diablo II Battle.Net-je jelentősen különbözni fog a Diablo-étól. A legnagyobb változás, hogy a chat rendszer teljesen át lett dolgozva. Több lehetőséged van, amikor játékot generálsz. Leírhatod a játék jellemzőit is (a Diabloban ezt a játék nevében kellett) a játék neve és a jelszava mellett. Egy nagyszerű újítás, hogy állíthatod a belépő játékosok szinthatárait. Ezt 3-ra vagy 5-re állítva nem tudnak sokkal erősebb játékosok belépni és legyilkolni téged, vagy épp az összes szörnyet. Másrészt fontos hozzád hasonló szintű karakterekkel játszani az "osztott-tapasztalatszerzés" (shared experience) miatt. A játékosok száma egy játékban 4-ről 8-ra emelkedett. A Diablo pályái kisebbek voltak, mintsem hogy négynél több ember számára élvezhetőek legyenek, ezért - annak ellenére, hogy már akkor lehetséges lett volna 8-an játszani egy játékot - le kellett venni a kliensek számát négyre. Ezzel szemben a második rész fejezetei és pályái már sokkal nagyobbak, így akár nyolcan is játszhatunk majd egyszerre.

Bár csak öt karakter áll rendelkezésünkre, ezernyi variációja van külső megjelenésüknek. Attól függően mit viselnek, milyen fegyver vagy tárgy van a kezükben, változik külsejük. Ez sokkal hangsúlyozottabb, mint a Diabloban volt. A legkisebb tárgyak is változtatni fognak kinézetünkön. Tehát ha sok azonos osztályú karakter tartózkodik azonos helyen, akkor is meg lehet különböztetni őket. Ha felveszel egy eszközt a földről vagy vásárolsz egyet, az ugyanúgy fog kinézni a kezedben is, mint az invertory-ban.

A Diabloban ha valami a kezedben volt, már nem lehetett megkülönböztetni egy hasonlótól. Két teljesen egyforma páncél is nézhet ki másképp, ha különböző karakterosztályok viselik azt. Például ha a Paladin leveszi fémszínű vértjét, és az Amazonnak adja, az aranyszínű lesz. Értelemszerűen a pajzsok, sisakok és fegyverek nem változnak majd. A CD-n egy karakter grafikája körülbelül annyi helyet fog elfoglalni, mint a Diabloban a hároméé összesen.

A tulajdonságok jóval komplexebbek lettek most. A Diablo karakterlap alapjai megmaradnak, mint az erő (Strength), az ügyesség (Dexterity) és az életerő (Vitality), de a mágia (Magic) helyett most energia (Energy) van.

Minden szintlépésénél 5 tulajdonság és 1 képesség pontot kap a karakter, ami tetszés szerint elosztható. A

A Barbár



Északi pusztáikról egy kis csoport barbár harcos elindult, hogy szembeszálljon a világra szabadult gonosz erőkkel. Ha ezt a karaktert választod, akkor e harcosok egyikét fogod irányítani, és vele fogsz küzdeni a gonosz (vagy más játékosok) ellen. Fizikailag a barbár a legerősebb karakter, és passzív képességei segítségével tovább növelheted támadási és védekezési erejét, ellenállását, és sebességét. Harci technikái az ellenség minél gyorsabb és minél erőteljesebb pusztítására szolgálnak. Továbbá rendelkezik néhány igen hasznos, területre ható, társakat segítő és ellenségnek ártó harci kiáltásokkal. Lássuk akkor sorban a különböző barbár képességeket, amiket kifejlesztheţünk és használhatunk a játék során.

Kezdetben az első szintű képességek közül válogathatunk. Harci képességek közül egyedül a Bash-t választhatjuk. Ez megnöveli támadásunk értékét és az okozott sebzést is, valamint néha hátralöki az ellenfelet. Ez utóbbi miatt szerintem nem igazán hasznos, mert ha nem ölöd meg az első ütésre, akkor szaladhatsz utána. Passzív képességek közül válogathatunk a kard, a balta és a buzogány képzettségek közt. Ha lándzsára, alabárdra vagy dobófegyverekre akarunk specializálódni akkor várnunk kell a 6. szintig. A fegyveres specializációt érdemes már az első pár szinten kiválasztani, mivel ez megkönnyíti a szörnyek irtását, de később sajnálni fogjuk ezekre költeni a nehezen megszerzett képességpontokat. Érdemes legalább 4-5 pontot rárakni a kiválasztott fegyverünkre, de nem baj az sem, ha többet költünk, mert lineárisan növekszik az általuk adott bonusz. Harci kiáltásaink közül kezdetben a howl-t és a find potion-t fejleszthetjük. Tapasztalataim szerint abszolúte nem éri meg a find potiont fejleszteni, mert egyrészt legalább 4 pont kell ahhoz, hogy használható legyen (1-et sem ér), másrészt kezdetben még sokat is találunk, később meg nem lesz gond pénzért venni annyit, amennyi kelleni fog. A howl-ra, ami elijeszti a körülöttünk levő szörnyeket érdemes 1-2 pontot áldozni, mert jól jöhet, ha beszorítanak.

Hatodik szintre lépve barbárunk megtanulhat ugrani, ami igen látványos magasabb szinteken, első szinten viszont csak kisebb szökellésekre jó. Segítségével könnyedén elérhetjük a követőik mögé húzódott varázsló szörnyeket. Ha a 2 fegyvert részesítjük előnyben a fegyver kard kombinációval szemben, akkor mindenképpen érdemes fejlesztenünk a double swing képességet, amivel képessé válunk egyidejűleg két ütés végrehajtani, ráadásul támadóértékünk is nő. Mesterévé válhatunk hatodik szinten a lándzsának, a dobófegyvereknek és az alabárdnak. Két harci kiáltás is fejleszthető. Egyikük a taunt, aminek használatakor a szörnyek elvakultan fognak ránk támadni, ami jó lehet fallenek esetén, de a későbbiekben szerintem érdemes kerülni az ilyen akciókat. Másik harci kiáltásunk a shout, ami egy olyan képesség, amit érdemes fejleszteni. Első rárakott pontra 100%-al növeli védelmünk 16 mp-re, ami elég rövid idő, de ne is várjunk sokat 1 pontért. Minden rárakott pont növeli 10%-kal a védelmet, és 2mp-el az időt. Nagyon hasznos képesség csapatban, mi-vel még a nekromanta idézett lényeire is hat. A legtöbb képességre igaz, hogy legalább 4-5 pontot rá kell költeni, hogy hatékonyan működjön.

A 12. szinten megkapjuk harci technikáink közül a stun-t, ami lebénít egy ellenfelet egy rövid időre, valamint a double throw-t, ami ugyan az, mint a double swing, csak dobófegyverre hat. Növelhetjük staminánkat is, bár sok értelmét nem látom, mivel így is a barbár rendelkezik a legnagyobb staminával. Ennek ellenére talán 1 pontot megér a +30% miatt. Ezen a szinten kezdheted tanulni a find itemet is. Ezzel a hullákból tudsz tárgyakat kiszedni, és azért lehet hasznos, mert a főszörnyekre is hat, amik biztos, hogy mágikus tárgyakat dobálnak el.

A 18. szinten megtanulhatunk ugrás kombinálva támadni (leap attack), valamint egy megszakíthatatlan támadást végrehajtani (concentrate). Mindkét harci technika növel támadásunk sikerességének esélyét is. Passzív képességeink közül elérhető az iron skin, ami már első pontra is 30% védekezés bonuszt ad, ezáltal igen hasznos képesség, ráadásul előkövetelménye sincs. Harci kiáltásaink is bővülnek egy erőteljesebb darabbal, a Battle Cry-al, ami a szörnyek védelmét és sebzését is jelentősen csökkenti. Bár rövid ideig hat de ez elég arra, hogy a körülöttünk levő szörnyeket kivégezzük.

A 24. szinten tanulhatjuk meg az igazi mészáros technikát, a Frenzy-t, ami minden sikeres találatunkkor növeli támadási sebességünk. Érdemes kombinálni a battle cry-al, így jóval hatékonyabbá tehetjük mindkét képességet. Ez egyébként más képességekre is igaz, hogy kombinálva jóval hatékonyabbak lehetnek. (akár 2 külön kaszt képességei is jól kombinálhatók csapatban). Növelhetjük sebességünk is, ami jól jöhet a nálunk egyébként gyorsabb szörnyek elől való menekülés során. Elkezdhetjük fejleszteni a Battle orders harci kiáltást, ami megnöveli saját és társaink stamináját, mannáját és életét igen jelentősen és már első szinten is 30mp-re. Megtanulhatunk szörnyeket távol tartó totemet készíteni a Grim Ward segítségével, de sajna a távolsági támadások használói nyugodtan lőhetnek minket a totem hatókörén kívülről.

A 30. szintet elérve válnak lehetővé a legerősebb képességek. Ezek közül az aktív képességek sok mannát igényelnek, tehát azt is fejlesztenünk kell, ha ezekre akarunk specializálódni. Természetes rezisztenciánkat növelhetjük a natural resistance passzív képességgel, aminek hasznosságát talán nem kell ecsetelni. Whirlwind harci technikánkkal forgószélként söpörhetjük el ellenségeink hordáit, valamit Berserk képességünkkel vérszomjasan támadhatunk ellenfelünkre, bár védelmünk egy kicsit lecsökken a támadás során. Fejleszthetjük két legerősebb harci kiáltásunkat is. Egyik a Warcry, ami sebzi és lebénítja a hatókörben levő ellenséget, a másik a Battle Command, ami mozgó skill shrine-ként funkcionálva, minden képességünk szintjét növeli.


Íme az inventory – egy igen jó páncállal

karakter tulajdonságait növelhetik még például a náluk lévő mágikus vagy drágakővel ellátott tárgyak és a képzettségek.

- Ha több pontot adsz a Dexterity-hez, az növelni fogja az Attack Rating-et (a Diabloban to hit) és a Defense Rating-et (a Diabloban armor class).
- A Strength a támadásaid és másod lagos képzettségeid erejét befolyá solja.
- A Vitality-hez adott pontok a kitar tást (stamina) és a HP pontjaidat növelik.
- Az Energy a mana mértékét növeli.
- A Stamina egy teljesen új dolog. Ennek szintjétől függ, milyen távot tudsz futni. Mértéke függni fog a Vitality szintjétől, és minél nehezebb páncélt viselsz annál gyorsabban fog fogyni. Ha már nem futsz, a Stamina szintje elkezd visszatöltőd ni, attól függetlenül, hogy állsz, sétálsz vagy harcolsz. Ahogy a karakter visszanyer valamennyit a Stamina szintjéből, újra tud futni. Van Stamina potion is, fehér színű folyadék egy üvegben és ugyanúgy feltehető az övedre, mint a többi ital.

Alapban 2 támadási fajtával rendelkezel. Ezek a támadás és a dobás. Mindkettő rendelkezésünkre áll már a kezdésnél. De attól függően mit akarunk csinálni, ezek között is váltogatnunk kell (ezeknek az ikonjai a baloldalon a piros HP szintjelző mellett vannak). Természetesen eldobni csak olyan fegyvereket tudunk, amik alkalmasak erre, valamint különböző üvegcséket, mint a zöld mérgező gázokkal telieket, amik között van fojtó, fullasztó és bűzlő, vagy a robbanókat, amik narancssárgák.
Ha egy kardot viselsz és átváltasz dobásra, és amikor a dobható főzetek elfogynak, a fegyvered rögtön visszakerül a kezedbe.



Itt van hát Diablo...kissé felfokozott lelki állapotban

Az igazi újítás az úgynevezett képzettség fák megjelenése. Eltart majd egy ideig, míg megszokjuk és kitapasztaljuk mi a legjobb a rendelkezésünkre álló lehetőségek közül. Tehát minden karakternek egyedi képzettségek állnak a rendelkezésére, mindenkinek 30. A szintlépésekért kapott Skill pontokat oszthatjuk el ezek között, és ettől függenek majd igazán karakterünk tulajdonságai. Ezért nem nagyon van egyforma két szereplő még akkor sem, ha ugyanazon karakterosztályba tartoznak is. Az egyre jobb képzettségek, a szinted növekedésével válnak elérhetővé. Van olyan, ami már 1. szinten a rendelkezésedre áll, de van, ami csak a 30. szint felett fejleszthető. Ez a másik, ami miatt eltart majd egy ideig mire a tökéletes karaktert összehozod. Ami először fontosnak tűnik, lehet hogy később értelmét veszti és az oda tett pontokat már máshogy osztanád el. Mi a megoldás? Indítsunk új karaktert. És ez így mehet egészen addig, amíg úgy nem érzed: minden tökéletes, vagy amíg nem találkozol egy másik emberrel, aki tud egy jobb taktikát.

Megszűntek a mindenki által megtanulható varázslatok, mindössze 2 varázslat a Town Portal - ami kaput nyit a városba - és az Identify - ami azonosítja a mágikus tárgyakat - van tekercsen, valamint 2 könyvünk van, amiben ezeket tarthatjuk (de ha egyszer beletetted kivenni és átadni társadnak nem lehet).
A készletek ablak, avagy inventory is eltér a Diabloban már megszokottól. Láthatod az új helyeket a kesztyűk, csizmák, övek számára. A tároló helyek kis száma mindig is problémát okozott és sajnos ez most is gond lesz. Ezért van például az, hogy a varázskönyvekbe tehetővé váltak a velük azonos nevű tekercsek. Egy könyv 2x1-es helyet foglal, de 20 tekercs tárolására is alkalmas. Azonban még ez sem elég, mivel ha például több szettet is gyűjtesz, előbb-utóbb azt veszed majd észre, hogy nincs hely hova tenni őket.
A dobófegyverek és nyílvesszők egymásra helyezhetőek, tehát ha van nálunk 15 vagy 25 dárda, az is 1x3 kockát foglal. De ennek is van határa, nem lehet 300 dárdát egy helyen tartani. Nyílvesszőből például 250 a maximum, ami egy tegezben lehet.
Az arany ezentúl nem foglal helyet az inventory-ban, hanem alul láthatod egy kis ablakban, mennyid van éppen. Erőpontonként 1000 aranyat cipelhetsz egyszerre magaddal.

Érdekes az úgynevezett szettek megjelenése. Többről van szó már, mint a legjobb tárgyak magadra aggatásáról. Ha egymáshoz illő felszereléseket (egyedi szetteket) veszel magadhoz, sokkal hatékonyabb lehetsz. Például ha összegyűjtöd Agranon Pajzsát, Sisakját, Vértjét, és egyszerre vannak rajtad, speciális effekteket, varázslatokat és képességeket kapsz majd. Együtt nagyobb védettséget is

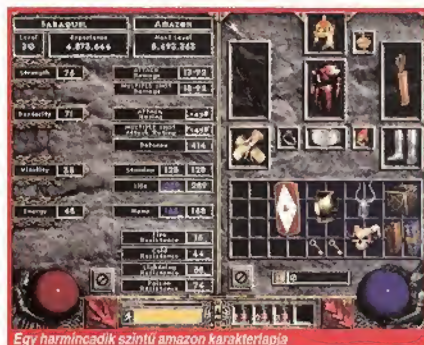

Bejárat a végső felvonáshoz: szenvedésünk a végéhez közeledik

adhatnak majd, mint ahogy egy csont páncél (AC 22) és egy csont pajzs (AC 22) egyazon emberen többet ad majd, mint AC 44. Tehát lehet, hogy egy közepes minőségű szett jobb választás, mint egy-két magasabb osztályú (de nem azonos) felszerelési tárgy. Azonban a teljes szettek megszerzése nem lesz egyszerű. Én pillanatnyilag a Sigron szett gyűjtésébe fogtam, ami egy hat darabból álló készlet. Öt már megvan, és kíváncsian várom mi is lesz az a plusz amit kapok, ha mind a hatot összegyűjtöttem. Vannak kimondottan karakterfüggő szettek is, például az a páncél, ami a Barbárnak minden képzettségét 1 szinttel feljebb viszi. Mivel én főleg Amazonnal játszom, így ezt egy barátomnak adtam, hogy a többi részét már gyűjtse össze maga. El is érkeztünk a játék azon részéhez, amivel a Blizzard akár évekre is a monitorok elé szegezheti a játékosokat. Mivel a szettek és a Unique tárgyak igen ritkák, az ezekre való vadászat sok játékórát igénybe vesz majd, hiszen mindenki azt akarja, hogy különb cuccai legyenek mint a másiknak. Vannak még ritka tárgyak (Rare), melyekből a készítők állítása szerint több mint 100.000 variáció létezik, tehát nem fogunk unatkozni. Az egyedi és ritka tárgyak között lesznek olyanok, melyek 1000 játékban csak egyszer fordulnak majd elő.

Körülbelül 48 alap páncélfajta és 70 alap fegyverfajta van, amiben nincsenek benne a mágikus, ritka és egyedi variációik, amik esetenként karakterosztály függőek is lehetnek. Ésszerűbb lesz tehát saját karakterünknek a leghozzáillőbb cuccot odaadni, és nem azt nézni mi áll a legjobban :). Újdonságok a csizmák és övek, amik szintén emelni fogják a védettségünket, valamint ha mágikusak, hatással lehetnek még a kitartásunkra vagy a gyorsaságunkra is.

Egy másik fontos újdonság a drágakövek bevezetése. A drágakövek új és nagyon jól használható tárgyak a Diablo II-ben. Magukban használhatatlanok, de fegyverrel, pajzzsal és sisakkal együtt használva a tárgyak és az emberek tulajdonságait fejlesztik majd. Normál tárgyakat mágikus változókkal ruház fel, rezisztenciát, mana és HP pluszt, nagyobb találati esélyt és különféle mágikus sebzést adva nekik. 7 különböző fajtájú drágakő létezik: ametiszt, gyémánt, smaragd, rubin, zafír, topáz és koponya. Mindegyiknek más és más sajátossága van, ami attól függ, hogy milyen minőségű fajtáját gyűjtöttük be. 5 lehetséges minőségük van: sérült, hibás, normál, hibátlan, tökéletes. Megvásárolni őket nem lehet, csak találni. Mindenféle minőségű követ lehet majd találni, kivéve a tökéleteset. Csak az egyszerű nemmágikus, úgynevezett "socketed" tárgyakba tudjuk majd behelyezni őket. Csak a fegyverek, sisakok és pajzsok tartalmazhatnak drágakő használatához foglalatokat. Se vértezet, se bakancs, se kesztyűk, se övek nem tartalmaznak ilyen foglalatot. A tárgyak egy, de legfeljebb három foglalatot tartalmazhatnak, ami a tárgy nagyságától függ. Ha egyszer egy követ behelyezel a foglalatba, akkor nincs visszaút, tehát jól fontold meg, hogy bele akarod-e rakni. Szóval pontosítsuk, mit is csinálnak a kövek? A hatásaik eltérőek. Fegyverbe rakva elemi erőt adhat, pajzsban nagyobb védelmet nyújt, sisakban találati arányt növelhet. Ez is a kő minőségétől függ. Szörnyeknél találhatunk köveket, és ha egyszer már felhasználtuk, akkor minőségének növelését még a Drágakő-kegyhelyeknél (shrine) sem tudjuk megejteni többé. Ezek a kegyhelyek is véletlengenerátorral kerülnek elhelyezésre és csak a foglalatlan köveknél működnek. Ha nincs nálad kő, amikor ráklikkelsz a kútra, akkor kapsz egy követ, véletlen minőséggel.

Új dolog még a láda, amiben azokat az értékeidet tárolhatod, amit nem tudsz cipelni. Ez a városban van és


Egy harmincadik szintű amazon karakterlapja

A Nekromanta



Igen érdekes karakter a Nekromata. Teljesen más játékstílust igényel, mint a másik 4 karakter, ugyanis irtani nagyrészt lényei segítségével tud, míg a többi karakter tulajdonképpen saját maga irtja a szörnyeket. Ezt a karaktert az erősebb gépekkel rendelkezők válasszák, ha csapatban is akarnak játszani, ugyanis mikor egy nagyobb csoport lény támad feltámasztott seregére, igen jelentősen beszaggat a játék. Képességeinek három fő csoportja az idézési varázslatok, a csont és méreg mágiák, és az átkok.

Idéző varázslatok:
Kezdetben egy +1 raise skeleton bottal indulunk, amit nem is érdemes lecserélnünk egy ideig. Annyi csontváz lehet nálunk amekkora szintű a raise skeleton idézésünk. Idézett csontvázaink kezdetben hatékonyan irtanak, de később szükségünk lesz valami erősebbre is. Magasabb szinteken idézhetünk gólemeket és növelhetjük idézett lényeink különböző tulajdonságait, így versenyre kelhetnek, a játék későbbi részében fellelhető durva szörnyekkel. Tulajdonságaikat növelhetjük a skeleton mastery skillel, amire nem csak ezért érdemes költeni. Az ugyanis nem csak a csontik képességét növeli, hanem növeli a később elérhetővé váló csontvázmágusok, majd a 30. szinten elérhető szörnyfeltámasztás (revive) által életre keltett lények harci képességeit is. Gólemből egyszerre csak 1db lehet mellettünk, szóval a 4 fajta gólem közül érdemes 1 fajtát fejleszteni. A 6. szinten megtanulhatjuk idézni az agyaggólemet, a 18.szinten a vérgólemet (ennél össze van kapcsolva a gólem és a nekromanta életereje, így ha a vérgólem gyógyul, akkor a nekro is, és ha sebződik akkor az idézője is sérül) A 24. szinten a vasgólemet (ehhez egy fém tárgyat fel kell áldoznunk, aminek korábbi tulajdonságait a gólem is örökli), és végül a 30. szinten a tűzgólemet, aminek érdekes tulajdonsága, hogy ha tűzzel sebzik akkor gyógyul. A Golem mastery-vel (12. szint) megnövelhetjük kedvenc gólemünk életerejét és sebességét, a summon resistance segítségével pedig lényeink elementáris ellenállását növelhetjük.

Képességeink másik nagy csoportja a *csont és méreg varázslatok.*

Első szinten fogakat lőhetünk ellenségeinkre (Theet), ami első képesség szinten nem túl hatékony szerintem, de 6-7 pontot ráköltve egész pusztító lehet. Megtanulhatjuk továbbá a Bone armour varázslatot, ami testünket körülvéve elnyel egy adott nagyságú sebzést, majd lefoszlik. Minél nagyobb ez a képességünk, annál több sebzést nyel el a varázslat. A 6. szinten méregsebzéssel láthatunk el egy tőrt (poison dagger), ami eléggé jelentéktelen, és felrobbanthatjuk a körülöttünk levő hullákat (corpse explosion), ami már jóval hasznosabb és erőteljesebb képesség. (főleg egy mészárszékre tévedt szörnycsoport ellen . A 12. Szinten csontfalat idézhetünk az ellenségek távoltartására, és így egy kis levegőhöz juthatunk a harcban. A 18. szintet elérve a hullákat nem csupán felrobbanthatjuk, hanem mérgező robbanást produkálhatunk velük. Szintén ezen a szinten tanulhatjuk a Bone Spear képességet, ami egy csontlándzsát idéz a nekromanta elé, és a cél felé repíti. Azt eltalálva átmegy rajta és a mögötte levőket is sebzi. A 24. szinten csontketrecbe (bone prison) zárhatjuk erősebb ellenfeleink, így azok nem árthatnak nekünk, míg a többi lényt leirtjuk a környéken, és utána minden erőnkkel azt pusztíthatjuk. Körgyűrűszerű méreg varázslatunk, a Poison Nova a 30. szinten válik elérhetővé, valamint ezen a szinten kezdhetjük fejleszteni a Bone Spirit varázslatot. Ez ismerős lehet a diablo 1-ből, de szerencsére itt hatékonyabban működik (20-30-ig sebez első szinten).

A nekromanta képességek 3. nagy csoportja az *Átkok.*

Ezek segítségével elérhetjük, hogy ellenfeleink jobban sebződjenek (Amplify Damage 1.szint), látókörzetük (dim vision 6. szint), vagy sebzésük csökkenjen (Weaken 6. szint). Iron Maiden-el (12. szint) megátkozott lények visszakapják az általuk okozott sebzést, így gyorsabban pusztulnak el. A Terrorral (12. szint) legvadabb rémálmaikat idézzük ellenségeink szemei elé, akik így pánikszerűen elmenekülnek (néha jól jöhet). A Confuse (18. szint) átok alatt álló szörny tulajdonképpen azt sem tudja, hogy hol van, és a fejében zúgó hangok miatt mindenkit megtámad, aki elé kerül (főszörnyekre nem hat). Life Tappal (18. szint) megátkozott célunktól elfolyó életerő egy részét nekromantánk kapja meg, így ez egy igen hatásos átok, amit érdemes fejleszteni. Ha Attract-ot (24. szint) varázsolunk egy lényre, akkor a környéken levő összes szörny őt fogja támadni. Bár első szinten 12mp-g tartó hatása nem tűnik soknak, mégis elég, mert ennyi idő alatt úgyis elpusztul a cél. Decrepify átkunk (24. szint) jelentősen lelassítja ellenségeinket, így megléphetünk előlük. Legerősebb átkunk a Lower Resist (30. szint), ami igen hatékony varázsló társaink és csontvázmágusaink támadásának megsegítésére, ugyanis növeli a cél elementáris támadásoktól elszenvedett sebződését.

nincs mindenkinek sajátja. De nem kell aggódni, mindenki csak a saját holmiját és pénzét tudja majd kivenni belőle. Sajnos nem túl nagy a hely benne, még az inventory méretét sem éri el. Ez főleg akkor gáz, ha olyan dolgaid vannak, amit semmiképp sem akarsz eladni, de ha már nem fér el, akkor mit tehetsz?

A térkép is igen sokat fejlődött. Látod majd a főbb dolgokat (lépcsők, bejáratok stb.) valamint társaidat is, akik vörössel vannak jelölve vagy zölddel, attól függően egy csapatban vagytok e (a te színed a kék). Az NPC-k fehérek, a hullád pedig ibolyaszínű (remélhetőleg ezt nem sokszor látod majd).

Itt kell, hogy megemlítsem a csapatba állás előnyeit. Amennyiben többen vagytok egy játékban, és csapatot alkottok, úgy a kapott tapasztalati pontok megnőnek és elosztódnak a tagok között. Minél több az ember egy játékban, úgy nő a szörnyek HP-ja is, tehát egyre nehezebb likvidálni őket.

A Diabloban a cserebere bizalom alapján ment. Ledobtad amit el akartál cserélni, és bíztál benne, hogy a másik is ezt fogja tenni, valamint ott is van nála amit ígért. Ez most megváltozott a kereskedelem (Trade) gomb bevezetésével. Mindkét fél láthatja majd, mi van a másiknál. Ez egy két részből álló ablak, aminek alsó részén ott van amit el akarsz cserélni, a felsőn pedig az amit ajánlanak érte. Ha tetszik a dolog, kiválasztod az "elfogadom" opciót és kész is az üzlet.

Az NPC-kel való kereskedésnél is van egy ablak, ahol láthatjuk, mit kínálnak eladásra. Ott vannak a cuccok tulajdonságai, valamint az áruk. Csak be kell húznod a kívánt eszközt a készleteid közé, az ára pedig levonódik a nálad lévő pénzből. Ez kissé kaotikus, mivel a felnyíló tulajdonság ablak takarja szinte az egész kínálatot. Minden városban található legalább egy varázsló, aki mágusoknak való tárgyakkal, tekercsekkel és italokkal lát el minket (mana italt azonban ne is keressünk, mert nem vásárolható), valamint egy kovács, aki javít és fegyvereket, páncélokat árul. A javítás költségei "kissé" megemelkedtek a Diablo óta, de ez később már nem lesz gond, mert pénzünk annyi lesz, mint a pelyva.

Ami még nagyon tetszik, hogy halálunk esetén sem szóródnak szanaszét cuccaink. Kizárólag a nálunk lévő pénz esik ki, valamint egy részét el is veszítjük. De az ESC megnyomásával a városban magunkhoz is térünk, és már lehet is visszarohanni. Ha nincs túl nagy ellenséges tömeg holttestünk körül, csak odarohanunk, rákattintunk és máris teljes felszereltségünkben pompázunk újra.



A méhek bosszúja – de hol van ilyenkor Micimackó?

Fejezetek:

A Diablo II négy fejezetből áll. Ez négy különböző helyszínt (várost és hozzá tartozó terepet, labirintust stb) és főellenséget takar. Minden városnak mások a külső jegyei, más népek élnek bennük és minden épület, barlang stb, az adott terület jellegzetes vonásait viseli magán. Azonban nem lehet csak úgy átlépni egyikről a másikra. Csak akkor juthatunk át a következő szintre, ha az előző pálya feladatait teljesítettük, és az ott uralkodó főellenséggel végeztünk. Ezután egy karaván, hajó vagy egyéb eszköz fog a rendelkezésünkre állni, amivel a következő városba utazhatunk.


Diablo kisöccse, Mephisto...nem is olyan kicsi

A négy helyszín, avagy fejezet a következő:

A csavargók tábora (The Rouge Enchampment)

A Nyugati Királyságok erdejében bújik meg a csavargók tábora, akiket a Monostorból Andariel, a Fájdalom Szüze űzött ki. Ők alapvetően azért küzdenek, hogy a Testvériséget összetartsák, de számukat csökkenti a korrupció, mely Andariel sötét praktikái által közéjük férkőzött. A Nővérek százait rontotta már meg Andariel varázslata, s közülük sokan a sötétség ügynökeivé váltak. Ők a város körüli rengetegben rejtőznek a Bukottak hatalmas tömegeivel és más szörnyetegekkel együtt. Azonban néhányuk a táborba is bejutott és az épületekben bujkálnak. A megmaradt csavargók, bár gyengén felfegyverzettek és kevesen vannak, hősiesen védik a bejáratot és néhány környező ösvényt. Az itteni épületek szegényesek, kezdetlegesek, hiszen csak egy gyorsan összetákolt védműről van csupán szó. Éjszaka fáklyák világítják meg a területet, és a fontosabb építmények körül előfordulhatnak rönk- vagy kőkerítések.




Ideális hely egy kis vasárnapi grillpartira...

Lut Gholein

Ez a város egy forgalmas,



A Paladin



Zakarum követője és az isteni Fény hordozója életét a gonosz elpusztításának és az ártatlanok védelmének szenteli. Képességei, mint a többi 4 karakteré, 3 fő csoportra oszlanak. 2 fő csoport az auráké (egyik a támadó, másik a védő aurák), és a 3. a támadó képességeké. Az aurák egy adott sugárban hatnak a paladin körül (minél nagyobb a skill szintje annál nagyobb ez a sugár), és jótékony hatásából a szövetségesek is részesülnek, valamint az ártó hatásokat minden hatókörön belül levő ellenség elszenvedi. Egyszerre csak egy aurát lehet aktívan tartani, de több paladin különböző aurái kombináltan hatnak.

Védő aurák:
Első szinten megtanulhatjuk a Prayer aurát, ami igen hasznos, mivel egy adott rátával visszatölti az életerőnk. Magas szintre kifejlesztve hamar visszanyerhetjük elvesztett életpontjaink életerő italok nélkül is. Ezen a szinten már a Resist fire is elérhető, ami már első szinten is 54% tűzellenállást, biztosít. Itt említeném meg a 30. szinten fejleszthető Salvation aurát, ami minden ellenállásunk növeli, első szinten szintén 54%-kal, ezért nem is érdemes túl sok pontot áldozni, a Resist fire, a Resist Cold (6. szint), valamint a Resist Lightning (12. szint) aurákra. Talán 1-1 pontot megérnek, mert addig is megkönnyítik életünk. Hatodik szinten használhatjuk a Defiance aurát, ami jelentősen növeli védelmünket, valamint az előbb említett resist cold aurát, ami hidegellenállást biztosít. A 12. szinttől tanulhatjuk a cleansing aurát, ami csökkenti a mérgezés idejét. Ez a játék elején szerintem nem lényeges, mert nincs olyan szörny, aminek jelentős mérgezése lenne, de később hasznos lehet. Ha a másik két ellenállás növelő aurára nem is költünk, a resist lightning-ra érdemes, mert sok főszörny rendelkezik villám sebzéssel, és több játékosnál előfordulhat, hogy egy-egy erősebb példány 2mp alatt végez velünk. A 18. szinttől tanulható vigor kombinálja a barbár increase stamina és increase speed képességeit, bár nem passzív. Növeli a staminát, a mozgási sebességet és a stamina visszatöltődését. Manatöltődést ad a Meditation a 24. szinten. Ez az aura igen hasznos lehet azoknak, akik a sok mannát igénylő harci technikákra specializálódtak. A legerősebb védekező aurákhoz a 30. karakter szint szükséges. Az egyik a már korábban említett Salvation, a másik a Redemption. A Redemption feloldozza egy bizonyos százalék eséllyel a halottakat és minden feloldozás után kapunk mannát és életerőt. Ez egyfajta Prayer és Meditation kombináció, de hullák szükségesek hozzá. Nagy csatatéren jóval hatékonyabb a másik kettőnél, de ha menekülnünk kell, és nincs holttest a közelben, akkor nem sokat érünk vele.

Támadó aurák:
Kezdetben csak egyet fejleszthetünk és ez a Might. Ha aktív, akkor növeli az általunk és csapattársaink által okozott sebzést. A 6. szinten tanulhatjuk meg a Holy fire aurát, ami minden hatókörébe kerülő ellenséget tűzzel sebez. Ez alacsony szinten nagyon hatékony és megkönnyíti fejlődésünk, de később nem igazán támaszkodhatunk rá. Ezen a szinten fejleszthetjük a Thorns támadó aurát, ami igen erőteljes és pusztító hatású lehet, mivel már első szinten is 250% sebzést ver vissza az okozójára (természetesen csak közelharci fegyverekre hat a sebzésvisszaverés). Kifejlesztve ezt a képességet elég csak sétálnunk és inni a health potion-okat, a szörnyek úgyis megölik maguk, miközben ránk támadnak. Tovább fejlődve elérjük a Blessed Aim (12. szint) aurát, ami megnövel találati esélyünk. A 18. szinten rakhatunk először pontot a Concentration és a Holy Freeze aurákra. Az előbbi hasonlóan a barbár Concentrate képességéhez esélyt ad egy megszakíthatatlan támadásra, valamint +60% sebzést is kapunk első szinten. Az utóbbi a hatókörébe kerülő lények mozgását lassítja le első szinten 30%-kal. Ennek tulajdonképpen csak menekülésnél van értelme, mármint ha vagy mi menekülünk, vagy előlünk próbálnak menekülni. A 24. szinten Holy Shock auránkat kezdhetjük felturbózni. Ez ugyanis villámokat szór a hatókörbe kerülőkre, amik jelentősen sebzik ellenségeink. Ekkor tanulhatjuk meg a Sanctuary aurát, ami kizárólag élőhalottakra van rossz hatással, mert sebzi és hátralöki azokat. Nem tudom érdemes-e sok pontot pazarolni rá, mivel a játékban nem csak élőhalottak vannak (bár azért jelentős a számuk). Legmagasabb szinttől (30.) tanulható támadó auráink a Fanaticism, ami növeli a támadásunk sebességét és találati esélyét, valamint a Convinction, ami gyengíti az ellenségek védelmét és mágikus ellenállását is! Vengeance-vel (lásd később) kombinálva igen szép hatást érhetünk el.

Harci képességek:
Rögtön első szinten elkezdhetjük fejleszteni a Sacrifice képességet, ami igen komoly sebzés bonuszt biztosít számunkra, életerőnk egy kis százaléka árán. Prayerrel kombinálva már alacsony szinten is igen hatékony paladint fejleszthetünk ki. A paladin képességei közé tartozik a pajzzsal támadás, amit a Smite képesség biztosít. Ezzel megcsapva ellenségünk, az le is bénul egy kis időre. A 6. szinten a paladin megkapja a Holy Bolt varázslatot, ami sebzi az élőhalottakat és gyógyítja a társakat, tehát igen hasznos képesség. A Zeal támadó technika a 12. szinttől tanulható, ami növeli támadásunk esélyét és egyszerre több körülöttünk levő ellenséget is megüt. Jól használható a Conviction aurával. Charge képességünkkel megrohanjuk ellenségünk, és jó nagyot ütünk rá. Jelentős találati és sebzési bonuszt is ad. Tovább fejlődve a 18. szinten miénk lehet a bosszú, a Vengeance harci képesség által. Ez minden támadásunkat ellátja elementáris (fire, lightning, cold) sebzéssel, és még a találati esélyünk is növeli. Egy spirális pályán mozgó kalapácsot idézhetünk meg a Blessed Hammer képességgel, ami minden útjába kerülő ellenfelet sebez. A paladin követőkre is szert tehet egy sikeres ütés után, ha éppen a Conversion (24. szint) képességet alkalmazta. Ez ugyanis a gonosz lelket isten útjára térítheti (első szinten 11%) egy rövid időre. Ezzel egy szinten van a Holy Shield, ami plusz védelmet és blokkolási esélyt ad pajzsunknak. Bár a védelmi bonusz nem jelentős, a blokkolás esély miatt mégis érdemes lehet használni ezt a képességet. Legerősebb támadó varázslatunk a Fist of Heavens (30. Szint). A megcélzott ellenségünkre egy villám sújt le a menynyekből, és becsapódáskor Holy Boltokat repít minden irányba.

---

fallal körülvett tengerparti "metropolisz". Igen látványos, arab díszítéseket és építészeti vonásokat felvonultató házaival. Ennek a helynek a jellemzője az igen részletgazdag ábrázolás. A boltok kínálata tisztán kivehető, minden az élethűség fokozását szolgálja. Itt is működni fog a terület véletlen generálása, tehát ne lepődjetek meg, ha néhány dolog nem ott lesz, ahol utolsó látogatásotok alkalmával. A városfalakon belül biztonságban vagy ugyan a támadásoktól, de mint már említettem még a központban is vannak démonok egy csatornarendszerben, illetve a gonosz által megszállt Háremben, amit a Palotából levezető lépcsőn közelíthetünk meg. A falakon kívüli sivatag hemzseg a rémektől. Lut Gholein nagyon nagy veszélyben van, mert a külső területeit elfoglalta Baal aki Diablo egyik testvére. A város uralkodója gondokkal küszködik, ugyanis az egyértelmű, várost fenyegető külső veszélyen kívül furcsa dolgok történnek a városon belül, különösen a csatornákban, és a Háremben.


A második fejezetben is uralkodik a fejetlenség...:-)

Kurast

Az Iker-tenger keleti oldalán fekszik a smaragdzöld dzsungeleiről híres Kehjistan. Több évezreddel ezelőtt vadászcsapatok találtak rá erre a dús, természeti kincsekben gazdag vidékre és elkezdték benépesíteni Khejistan-t. De a dzsungel manapság túl veszélyes hellyé vált ahhoz, hogy akárki is egyedül sétálgathasson benne. Egész falvakat söpörtek el a gonosz erők és már a fővárost, Kurast-ot ostromolják a pokoli hadak. A várost ősi kőromokra építették egy mocsárban. A házak korhadó deszkákból vannak összeeszkábálva szalmatetővel, ingatag fahidakkal összekötve. A városon kívül elhelyezkedő épületek jobb állapotban vannak, mint a bentiek. Találhatunk itt templomokat, piramisokat melyeknek misztikus, földalatti szintjeik is vannak. A falakat szobrok díszítik, a kúszónövények mindent behálóznak, mindenütt a rothadás és pusztulás szaga terjeng. Az eső szinte folyamatosan esik, ezért ezt a területet patakok és sárfolyamok szabdalják, nem ritkák a mély vízgyűjtők sem.

Pandemonium Fortress

Ez az utolsó akadály Diablo előtt, hogy leigázza a világot. Az itteni világ kihalt, kopár, hullákkal teli kinzócölöpök és csonthalmok csúfítják el az amúgy sem szép tájat. Kőlapokból álló felszínen járhatjuk be a környéket, amik között a láva festi vörösre a réseket. Igazi pokoli hely, de hát mit is várhatnánk Diablo lakhelyétől?

Néhány tipp:

Ha olyan lényekkel találkozol, akik felélednek miután megsemmisítetted őket, keresd meg a vezetőjüket, és először őt pusztítsd el.

Nem kell rögtön a szintlépésnél kiosztani a tapasztalati pontokat, várj vele, míg magasabb szintre jutsz és akkor egyszerre többet adhatsz a magasabb képzettségre.

Ha többen vagytok, álljatok csapatba, úgy több a kapott EXP.

Pénzed tartsd a ládában, így kevesebb veszik el, ha meghalsz.

Igyekezz minél több tárhellyel rendelkező övet találni, ezzel is helyet spórolsz.

A húzósabb részeknél azonnal nyiss portalt, így könnyebben vissza tudsz menni a hulládhoz J.

Manát gyűjts, később igen nagy hiányod lesz belőle, mivel a magasabb szintű varázslatok egyre többet visznek el.

A szettes és Unique tárgyakat ne add el, jók lesznek cserealapnak.

Egy másik öreg motoros, Boci véleménye:

A játék megjelenése előtt sok olyan véleményt olvastam és hallottam, ami komolyan kritizálta a játék grafikáját, ehhez képest kellemesen csalódtam benne. Nekem nincs semmi bajom vele, bár egy 800*600-as felbontást én is el tudtam volna viselni. De ne legyünk telhetetlenek, inkább örüljünk annak, hogy megjelent végre, hosszú várakozás után az Év Játéka.

Hangulatilag igen eltalált, minden szempontból. Engem nagyon megfogott a játék varázslatos világa, amit a kiváló aláfestő zene tesz tökéletessé. A mozibetétek a megszokott Blizzard minőségűek, így kellemes és izgalmas pihenést nyújtanak az act-ok befejezése után. A játékmenet single player módban könnyűnek mondható, viszont aki többre vágyik, annak ott van a 3 nehézségi szint, és a multiplayer mód. Négyen-öten együtt játszva igen kellemetlen ellenfelekbe botolhatunk már az első részben is. Találkoztam olyan szellem főszörnnyel, aminek a villám támadása 2 másodperc alatt hamuvá pörkölt. Igen kíváncsi leszek, mondjuk a hell nehézségi fokozatra 8 játékos esetén. A szörnyek rendkívül változatos hada próbálja megakadályozni küldetéseink teljesítését, és a található felszerelési tárgyak hatalmas tömege is a játék hosszú távú élvezetét hivatott biztosítani. A karakterek képességei között kevés az olyan, amit nem érdemes fejleszteni (legalább egy kicsit), így remélhetőleg nem sok egyforma képességű karakter fog szaladgálni a Battle.net-en. Egyébként egy csapatban jobb is, ha különbözőek hőseink képességei, mert egymást kiegészítve sokkal hatékonyabbak lehetünk.

A küldetések a játék elején igen egyszerűek, nem igényelnek semmilyen agymunkát, de aztán elkezdenek nehezedni (persze azért ne várjunk wizardry szintű fejtörőket, de ez a játék nem is olyan stílusú).

Pár szót a negatívumokról. A legfőbb probléma a realm karaktereket érinti, mert jelenleg még igen instabilak a szerverek (10 percenként leállnak és pihennek pár órát) a stress test ellenére. Soraim írása közben is arra várok, hogy elinduljon végre az Europe szerver . Ez igen hátrányosan érinti azokat, akik HC karakterrel szeretnénk játszani, mivel a játék elhagyása (lag miatt kiesés) után 30mp-ig karakterünk még benn marad, és ezalatt az idő alatt simán megölik a szörnyek, ami a Hc karakter végét jelenti. Szintén a csapatjáték kedvelőinek okozhat gondot a hatalmas RAM igény. Igaz, hogy 64mb a követelmény, de szerintem jobb, ha legalább 128MB-tal indulunk neki (megy 64-el is, de igen sokat swap-el, miközben a szörnyek nyugodtan üthetnek minket). A harmadik gond véleményem szerint, hogy sok kisebb zavaró bug maradt a játékban a hosszadalmas tesztelés ellenére. (néha beragadhatunk tereptárgyakba, az effektek némely videokártyával hibásak). Ki is jött még a játék megjelenése előtt az első patch, de maradt benne hiba így is.

Mindent összevetve a játék iszonyú

A Sorceress



Ha őt választjuk, akkor Zann Esu női mágusklánjából származó karakterünk lesz. A Zan Esu varázslónői a Hármak (Baal, Mephisto, Diablo) elpusztítását mágiájuk megmérettetésének tekintik. Ez a harc lesz számukra klánjuk nagy próbája, amiben vagy elbuknak, vagy dicsőségesen léteznek tovább. Mágiájuk három fő csoportja a Tűz, a Hideg, és a Villám. Minden csoportban vannak igen hasznos varázslatok, de mégis érdemes egy csoportot kiválasztani, amiben jól kifejlődünk, és a másik két csoportból csak 1-2 hasznos képességet megtanulni, hogy akkor se legyünk gondban, ha olyan szörnnyel kerülünk szembe, ami legtöbb varázslatunkra immúnis.

Tűz varázslatok:
Talán nem meglepetés, hogy első tűzvarázslata a Fire Bolt (tűz sebzésű varázslat), amit a diablo első részéből jól ismerhetünk. Rögtön első szinten található a Warmth képesség is, ami minden sorceress számára kötelező darab, ugyanis a mana regenerálódását gyorsítja. Ez igen hasznos, mivel a mana italokból igen erőteljes hiány mutatkozik a játékban. A 6. szinten megtanulhatjuk az Inferno varázslatot, ami egy tűzcsóvát hoz létre a kiválasztott irányba. A diablo1-ben ez nem volt egy túl hatékony varázslat, és itt sem az. Ismét régi ismerőst üdvözölhetünk a Fire Ball személyében a 12. szinten. Ez egy célpontjánál felrobbanó tűzgolyó varázslat, ami a területre hat, de nem olyan erős, mint az első részben. Ezen a szinten található a Blaze varázslat, ami egy tűzfalat hoz létre a hátunk mögött, miközben mozgunk. Érdekes használati lehetőségek rejlenek benne. A 18. Szinten megtanulhatunk tűzfalat létrehozni (Fire Wall), és a harcosok fegyvereit tűz sebzéssel ellátni (enchant). Ez utóbbi hasznos varázslat egy csapatjáték esetén, mivel igen hosszú a hatóideje (144 mp) és számottevő sebzést is ad (8-10) már első szinten is. A legerősebb területre ható, tűzsebzésű varázslatunk a Meteor (24. szint), amellyel - nevéből adódóan- egy meteort vághatunk ellenségeink fejéhez, ami becsapódáskor robban, és így jelentős területen fejti ki áldásos hatását. A 30. szinten Hydrát idézhetünk, aminek szintén jelentős sebzése van, és első szinten 12mp-ig marad velünk. Szintén 30. szintű a Fire Mastery (passzív), amivel minden tűzvarázslatunk sebzését növelhetjük.

Hideg alapú varázslatok:
Ice Bolt varázslattal kezdünk ebben a csoportban, ami sebzi és lassítja ellenségeink. Szintén az első szinten található a Frozen Armour, ami növeli védelmünk, és lefagyasztja azt, aki megüt bennünket. Nem érdemes sok pontot áldozni rá, mert a 16. szinttől megtanulhatjuk a Shiver Armour-t, ami erősebb védelmet ad, valamint sebzi és lassítja a támadót. 24. szinten megkapjuk a Chilling Armourt, ami távolsági támadók ellen hasznos. Növeli védelmünk és a minket távolsági fegyverekkel támadó ellenségre Ice Bolt-okat szór. 12. szintű az Ice Blast, amivel komolyan sebezhetjük és le is fagyasztjuk ellenségeink (fő szörnyekre és más játékosokra nem hat a fagyasztás). Frost Novánk is ettől a szinttől használható, ami a varázslónőtől körgyűrű alakban távolodó fagyhullámot hoz létre, ami sebzi és lassítja ellenségeink. Igen hatékony fagyvarázslat a Glacial Spike (18. Szint). A célpontjához érve szilánkokra robban, sebezve és lefagyasztva minden hatókörében levő ellenséget. A Diablo2 készítője a Blizzard, ez a neve a 24. szintű jégvihar varázslatunknak is, ami igen komoly sebzésű területre ható varázslat. A legmagasabb szintű fagyvarázslatunk a Frozen Orb (30. szint). Ez egy pulzáló fagygömböt hoz létre, ami repülése során megszórja az ellenséget fagyasztó lövedékekkel, majd felrobban, sebezve ezzel a robbanás helyén levőket. 30. szintű a Cold Mastery is, ami igen hasznos, u.i. csökkenti az ellenségek hidegellenállását.

Villám alapú varázslatok:
Célkövető elektromos szikrák adagját bocsáthatja ki a karakterünk a Charged Bolt varázslattal első szinten. A 6. szinten megtanulhatjuk a Telekinesis (tárgymozgatás távolból) és a Static Field varázslatot. Ez utóbbi egy töltéssel rendelkező teret hoz létre a varázslónő körül, egy adott sugárban, ami sebzi az ellenséget, ha az belekerül hatókörébe. A Diablo 1-ben még csak tekercsben létezett, de a 12. szinttől most már mi is megtanulhatjuk a Nova varázslatot, ami egy növekvő sugarú elektromos töltésű gyűrűt hoz létre sebezve minden ellenséget, akit elér. Ezen a szinten tanulhatjuk meg a Lightning (villám) varázslatot, ami erősebb, mint a Nova, de nem hat területre. A 18. szinten kapjuk meg álmaink varázslatát, a Chain Lightning-et. Minél több pontot áldozunk rá, annál több csóvából fog állni varázslatunk. Ezzel egyszintű a mozgás nélküli helyváltoztatásra szolgáló Teleport varázslat, aminek hasznosságát talán nem kell ecsetelni. Zivatarfelhőt (Thunder Storm) idézhetünk 24. Szinten, amiből folyamatosan villámok csapnak ki a közelben állókra. Ekkortól tanulhatjuk meg, az energy shield-et, ami gyengébb, mint a Diablo1-ben levő mana shield, mivel sebződésünk csak egy bizonyos %-át veszi le a mannából. Persze ez a bizonyos százalék növekszik, ahogy növeljük a varázslat szintjét. Ebben a csoportban is található a csoport varázslatait befolyásoló Mastery (Lightning Mastery), ami a villám alapú varázslatok manaköltségét csökkenti.

Az Amazon



Az amazonok az Iker tenger egy kis dzsungellel borított csoportjáról származnak. Kultúrájuk eléggé elszígetelt a többi néptől, de zsoldosként igen keresett harcosok, mert nagyon hűségesek. Mesterei lehetnek a különféle távolsági fegyvereknek és a lándzsának, valamint számottevő mágikus és passzív képességekkel is rendelkeznek.

Passzív és mágia képességek:
Az amazon három fő képességcsoportja is további 3 jól elkülönülő részre bomlik. Én is így mutatom be ezeket, mivel így a legkönnyebb átlátni. A mágikus képességekhez tartozik az Inner Sight, amit már első szinten megtanulhatunk. Ezt alkalmazva a hatókörbe kerülő szörnyek világítani kezdenek, és védettségük csökken. A következő varázslat a 12. Szintű Slow Missiles, ami lelassít minden lövedéket az amazon körül, így simán kitérhetünk előlük. Egyfajta illúzió a Decoy (24. szint), ami egy amazon képet teremt, elvonva a szörnyek figyelmét és így a valódi amazon könnyedén leölheti őket. Legerősebb mágiánk a Valkyrie, ami egy aranypáncélos harcost idéz meg segítségül, ami kb. a nekromanta iron gólemjének erejével vetekszik. A 2. csoport e képességek csoportján belül a mozgások. Mindegyik passzív, így igen jól alkalmazhatók. A Dodge (6. szint) a közelharcban segít az ütések elkerülésében, az Avoid 12. szinten ugyan ezt teszi, de a távolsági lövedékek ellen, és végül megtanulhatjuk 24. szinten az evade-t, ami a közelharci ütések ellen hat, de futás közben. A 3. kis csoport a támadásokhoz tartozó passzív képességek. A Critical Strike (1. szint) esélyt ad, hogy a sebzésünk dupláját szenvedje el a célpont. Penetrate-el (18. Szint) növelhetjük támadásunk sikerességének esélyét. Végül a legmagasabb szintű a Pierce (30. szint), ami esélyt ad arra, hogy átlőjük célunk, és a mögötte állót is sebezzük.

Lándzsa és Dárda képességek:
Ezen a csoporton belül első a közelharci támadótechnikák lándzsával. Első szinten alkalmazhatjuk a Jabot, amivel több gyors szúrást vihetünk be ellenfelünknek, megnövelt eséllyel de minden támadás után csökkentett sebzéssel. Impale (12. szint) technikánkkal egy hihetetlenül erős szúrást hajthatunk végre, de támadásunk során fegyverünk is sérülhet. A csoport utolsó tagja a Fend (24. szint), amivel egyszerre, több körülöttünk levő ellenséget is támadhatunk megnövelt sebzéssel és eséllyel. A 2. kis csoport a villám alapú, lándzsával végrehajtott szúrások. A Power Strike-ot (6. szint) alkalmazva lándzsánk villám sebzésbonuszt kap és normál sebzése is növekszik. A 18. szintű Charged Stirke-ot használva sikeres támadáskor charged bolt csap ki lándzsánkból. A Lightning Strike sokak kedvence lesz, mivel megcsapott ellenfelünkből Chain Lightning csap ki, és támadásunk még villám sebzést is kap. A harmadik képességcsoport az elhajított fegyvereket látja el mindenféle jóval. Hatodik szinten méregsebzést adhatunk dárdánknak (Poison Javelin), ami repülés közben még egy méreg csóvát is hagy maga után. A 12. szintű varázslatunk, a Lightning bolt tulajdonképpen ugyan az, mint amit a varázslónő is alkalmaz, csak az amazonnak egy dárda is kell hozzá. Plague Javelin (18. szint) segítségével dárdánk becsapódáskor felrobban és egy mérgező felhőt hagy maga után, ami minden oda tévedő ellenséget sebez. A Lightning Fury-t (30. szint) alkalmazva egy erőteljes villámot hozunk létre, ami becsapódáskor további villámokat szór minden fele.

Íj és nyílpuska képességek:
Tulajdonképpen az ide tartozó képességek is a varázslónő által használt varázslatokhoz hasonlítanak. Az első csoport ezen belül a hideg alapú támadások. 6. szinten megtanulható a Cold arrow, ami sebzi és lassítja a célt. Tovább fejlődve elérjük az Ice Arrow-t (18. szint), ami sebzi és már le is fagyasztja célpontunk, majd a Freezing Arrow-t (30. szint), ami becsapódáskor egy adott sugárban sebez és lefagyaszt minden ellenséget. Második csoportba a tűz alapú támadások. A Fire Arrow-al (1. szint), nyilunk tűz sebzést kap. A 12. szinten a fireballhoz hasonló varázslatot kapunk az Exploding Arrow-t. Majd a 24. szin-ten elkezdhetjük fejleszteni az Immolation Arrow-t, ami tűz sebzést ad vesszőnknek, és becsapódáskor felrobban egy lángoló földdarabot hagyva maga után. Harmadik csoportba a különböző koncentrálást igénylő technikák tartoznak. Első szinten megkapjuk a Magic Arrow-t, ami mágikusan hoz létre egy nyílvesszőt, aminek a sebzés első szinten ugyanannyi, mint a sima vesszőé, de a képességet fejlesztve növekszik. Sok nyílvesszőt lőhetünk ki egyszerre a Multiple Shot (6. Szint) segítségével. Ez igen jól kombinálható a Pierce passzív képességgel. Célkövető nyilat lőhetünk ki a 18. Szinten, ha megtanultuk a Guided Arrow technikát. És végül, de nem utolsó sorban egyszerre több ellenfelet is támadhatunk a Strafe (24. szint) technikával. Valamint itt van még a Valkyre (30.szint), ezzel egy kísérőt idézhetünk magunk mellé, aki a minél több hozzáadott pont hatására, egyre erősebb lesz. Alig várom, hogy elérjem ezt a szintet és ide tehessem megspórolt pontjaimat és lássam érdemes-e emiatt gyűjtögetni őket.


Nem volt egy egyszerű szoba, még a küszöb alatt is folyik a trutyi...

jó lett! Ha a szerverek is stabilak lesznek, akkor nem lesz akadálya a hosszú, éjszakába nyúló Battle.net-es játékoknak. Azt hiszem ez az a játék, amit érdemes megvenni, mert nagyon hosszan és változatosan képes szórakoztatni minket, és úgy gondolom még egy jó darabig nem lesz vetélytársa a kategóriájában.

Technikai jellemzők:
Elsősorban a program nagysága lepett meg, ugyanis 3 CD-t foglal el. Ennek megfelelően az installálás sem arról híres, hogy nem igényel helyet. Ha csak Single módban akarsz nyomulni, elég a laza 650 Mega, de a Multiplayer játékhoz már 950 Mega szabad helyre lesz szükséged. És akkor még nem is beszéltem a teljes installról, ami mindhárom CD anyagát felteszi és 1550 Mega! A gépigény 233 proci és 32 Mega Ram a single módhoz 64 Mega a multihoz.. - jól hangzik. Kár hogy egy ilyen konfigon sem igazán fut jól a játék. Aki teljesen akadásmentesen akar játszani, annak bizony elkel a 128 Mega Ram és egy 300-as Celeron legalább. A progi használ 3D kártyát is a varázslatok effektjeihez, de fut software-es módban is, bár úgy nem annyira látványos.

Ami pedig mindenki szívfájdalma az a felbontás, ami bizony mindössze 640x480. Ez a mai világban már nem igazán számít megfelelőnek, de nem felejtsük el a fejlesztés 3 éve indult. A Battle.neten lévő chat ablak viszon 800x600-as felbontású (szívesen kicserélném a kettőt egymással).

Összegzés:
Tudom még sok minden kimaradt, de most ennyi hely állt a rendelkezésemre. Mindent összevetve, nekem nagyon bejött a progi, bár a negatívumokat se lehet elfelejteni. A grafika valóban elmarad a kor követelményeitől, a gépigény viszont nem, amit kissé túlzottnak tartok. A 4. Fejezet – a beharangozásokkal ellentétben – igencsak rövidke, talán a negyede a többinek, ami szintén elkeserített. A kapkodás és az elsietett kiadás (bár azt az időt figyelembe véve amit vártunk rá, nem nevezhetjük elkapkodottnak) meglátszik sajnos. A beígért Klánház és Az Aréna, ahol egymás ellen harcolhatnak egyéni játékosok és klánok, mind kimaradt. Talán az állítólag karácsony környékén megjelenő küldeteslemezen pótolják a hiányosságokat. Rebesgetnek valamit egy 5. Fejezetről és két új karakterről (a Bérgyilkos és a Druida) is. Én meg lennék elégedve, ha a 4. Fejezetet megnövelnék akkorára mint ígérték, tehát körülbelül mint a többi rész együttvéve J. Mindezekkel együtt, a hangulat, a játszhatóság iszonyúan jó és ez a lényeg. Sok embert fog hosszú időre lekötni a Diablo II, és ha a Battle.net kinövi korai gyermekbetegségeit, igazán profi online játék lesz belőle.

Brian
www.diablo2.hu
brian@diablo2.hu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A Blizzard ismét magáénak mondhatja az év játéka címet...?

végítélet

96%

SHOGUN: TOTAL WAR

★ **Szeppukut mindenkinek!!!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Dreamtime Interactive
Kiadó: Electronic Arts
website: www.totalwar.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Nem emlékszem mikor (tíz évvel ezelőtt talán) kezdte el a Magyar Televízió vetíteni a Sógun című sorozatot. Csak azt tudom, hogy összedőlt volna számomra a világ, ha ki kellett volna hagynom belőle akár egyetlen részt is. A James Clavell könyvéből nagyszerűen megírt tv sorozattal egyébként nem csak én voltam így, hanem az országban még jó páran. Emlékszem, akkora sikere volt, hogy hosszú időn át próbálták a nézők újra levetíttetni. A nagy sikerre való tekintettel ezután megjelent könyv alakban is, azonnal megvetettem kedves szüleimmel és talán az első könyvek egyike volt, amelyeknek önakaratból gyűrköztem neki (a kötelező olvasmányokra gondoltam elsősorban). Ez a sorozat volt az, amely megszerettette velem a kelet – és azon belül a Japán kultúrát. Ennek a világnak, azóta is rabja vagyok. Egyik nagy álmom, hogy egyszer eljutok a felkelő nap országába, megkóstolom az eredeti Sake-t (és persze a valóságban látom majd a japán lányokat). A stratégiai játékok igazából csak hálózati területen kötöttek le eddig. Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy a nagy favoritokat ki sem próbáltam. Természetesen a Westwood Command & Conquer-je vagy a Blizzard Starcraft-ja, sem hagyott hidegen. Ami viszont most ketyeg a cd-romban az engem is meglepett, mivel nem tudtam abbahagyni és erre ez idáig még nem nagyon volt példa. Manapság a stratégiai játékok piacán elég nehéz megvetni az új cégeknek a lábukat. Mint eső után a gomba, úgy teremnek az újabbnál-újabb programok minden évben. Azonban itt is igaz, hogy alig egy-két cég hoz be valami korszakalkotót, amely nyomán azután sorban születnek a klón verziók. A legújabb koncepció kb. 2 évvel előtt látott napvilágot, amikor elkezdtek megjelenni a 3d-s stratégiai programok, bár érdekes a nemrégiben megjelent Tiberian Sun azért még mindig tudott aratni a maga 2d-s világával. A szoftverkészítők között dúló harc jól példázza azokat az erőfeszítéseket, amelyek egy új ötlet kitalálásáért és megvalósításáért folynak. Az egymillió dolláros kérdés szerintem valahogy így szólna: Hogyan csináljunk valami újat, ami nemcsak megállja a helyét, de kiemelkedő újítást is hoz ebbe a játékstílusba? Nos miután kifizettük az egymilliót a Dreamtime-nak, üljünk le a monitor elé, kössük fel az állunkat és tanuljuk meg a receptet néhány fejezetben.


Csata után jóllaknak a varjak...

Történelemlecke

A XVI századot joggal nevezik a legvéresebb időszaknak, amelyet ez a csodálatos kis ország valaha átélt. Az 1500-as években a császár hatalma igencsak meggyengült, ami azzal járt, hogy a különböző provinciák (lásd: tarto-mányok) urai a Mandarinok véget nem érő harcokat kezdtek egymással a hatalom birtoklásáért. A legerősebb klán urából válhatott ki aztán a legnagyobb hadúr, a büszke Shogun címet viselő ember, aki aztán szó szerint élet halál ura lett az országban. Ez idő tájt, amikor a legvéresebb harcok dúl-tak, megjelentek a magukat békés ke-reskedőnek és szövetségesnek tituláló Portugál hajósok, akik a világért sem akarták beleártani magukat az öldöklő harcokba (hát persze – bolondok is lettek volna!). Természetesen a háttérben elkezdték terjeszteni a saját hitüket, ami az országon belüli anarchiához vezetett, és polgárháborús helyzet felé kezdte sodorni a politikailag amúgy is megtépázott Japánt, és szenvedő lakosságát. Ezeket az apróságokat nem kérték ingyen, ugyanis elhozták a Japán birodalomba a muskéta és a puskapor titkát. Ezzel gyakorlatilag úgy tudták kézben tartani az országot ahogyan akarták, hiszen az a hadúr akivel szövetséget kötöttek igen nagy előnyre tett szert az új fegyverek által. (Ugyebár puskagolyó és ágyú ellen a karddal hadakozni, meglehetősen egyenlőtlen dolog.) A "puskapor diplomácia" által felkarolt vezetőket, képesek voltak irányításuk alá vonni, és szinte bármit el tudtak érni, meg tudtak szerezni általuk. Ezekben az években kerülünk mi is hatalomra, mint egy nemes a sok közül, hogy megpróbáljuk kicsikarni magunknak a lehető legnagyobb címet klánunk zászlaja alatt. Három játékrészből választhatunk magunknak. Az első a campaingn, ahol klánvezérként módunkban áll egész japánt uralmunk alá hajtani (persze ha sikerül). A második a saját magunk által megkreált harcokat foglalja magában. Itt mi készíthetünk csapatokat, és ezeket egymásnak eresztve tanulhatjuk ki a háborúzás mesterségét. Végül a harmadik menüpontban lehetőségünk van újrajátszani Japán legnagyobb történelmi csatáit. Itt minden csapat és beállítás adott, csak azt választhatjuk meg, hogy a támadó vagy esetleg a védő fél szerepét akarjuk-e játszani.

Termelés és Adózás

A játék két, egymástól jól elkülöníthető részből áll. Az első a provinciák térképén zajlik. Ebben a részben dönthetünk az igazán nagy, és csak később megtérülő dolgokról, úgy mint a nagyszabású infrastrukturális és ami talán ennél is fontosabb, a gazdasági fejlesztéseinkről. Ugyanitt van lehetőségünk a kémhálózatunk működését kiépíteni, valamint a diplomáciai tevékenységünket is itt gyakorolhatjuk. Módunkban áll megszervezni a provinci(i)ánk védelmét is. A fő cél, hogy a lehető legtöbb terület felett lobogjon klánunk zászlaja. Ezzel növekedni fog a hozzánk befolyó adó mértéke, és a katonának toborozható létszám. Ezek növekedése emeli a hűség és a befolyás mértékét is. A játék összetettségéből fakadóan, mindezekre óriási szükségünk lesz majd.

A másik nagy rész a háború kutyáit hivatott szabadon engedni, ebben ugyanis a csodálatosan megvalósított, 3 dimenziós térben zajló csatáinkat vívhatjuk.

A játék elején (az urukat vesztett Ronin-okat kivéve) kiválaszthatunk egyet a nemesi klánok közül, amelyek

csupán apróságokban térnek el egymástól: jobb adózás, kevesebb sorozási költség, nagyobb kezdőterület vagy az indulásnál nagyobb sereg stb..stb..

Az első és legfontosabb terület az adózás és a pénzmozgások kontrollálása. Adót kétféleképpen szedhetünk. Egyik módja a rizstermesztés, amely minden provinciában automatikusan történik, a másik pedig, ha van fellelhető ásványi anyag, annak bányászatából lehetséges. A rizs a játék hivatalos pénzneme vagy úgy is mondhatjuk ez az a bizonyos termék, amiből építkezhetünk, hadsereget toborozhatunk, vásárolhatunk.

A rizstermesztésből ered talán a legnagyobb bizonytalansági tényező. Soha nem tudni, milyen lesz a termés, egyszer éppen csak hogy terem valamennyi, máskor viszont nem tudjuk elég gyorsan elkölteni, máris újra tele a zsebünk vele. Ha bizony már az indulásnál "nincsenek velünk az Istenek" és tartósan rossz a termés, akkor egyszerűbb, ha a "new game"-ra kattintunk. Hosszútávon képtelen voltam kigazdálkodni a kezdeti veszteségeket. Az alapadózás mértékénél a japán munkamorált vették alapul a programozók, mert 100%-ról indítanak. A rátánk ennél csak magasabb lehet. Vigyázat, a mohóságunknak lázadás lehet a gyümölcse, ami akár a többi provinciánkra is átterjedve könnyen a bukásunkhoz vezet. Ilyenkor aztán nincs más választás, csak a "szeppuku" (szép az animáció). A már említett másik pénzszerzési lehetőség, a szeszélyes rizstermést hivatott ellensúlyozni. Az elsősorban hegyes vidékeken előforduló ásványkincsek bányászata azért fontos, mert a rizzsel ellentétben mindig biztos bevételi forrást jelent. Azért meg kell említeni, hogy itt is előfordulhat spontán lázadás, vagy akár egy természeti katasztrófa, amely romba döntheti nemcsak bányáinkat, hanem a nagy alapossággal felépített terveinket is. Az adózás mellett (már utaltam rá) igen fontos érték, a provinciák lakóit jellemző hűség. Fontos tudni, hogy a kettő szoros kapcsolatban áll egymással, azaz minél kedvezőbb az adóráta, annál nagyobb a nép hűsége, annál több a sorozható katona, annál biztosabb az adóbevételünk. A hűség ezen kívül katonai, és vezetői tekintélyünket is szilárdítja, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy biztos háttérrel irányíthassuk a birodalmunkat.

Tipp: Az adózás mértékét mindig próbáljuk meg a lehető legoptimálisabban megszabni, így esetleg elkerülhetjük a lázadást, bár ehhez ki kell tapasztalnunk az érintett provincia tűrőképességét. Nem ritka az, hogy egy egyébként gazdagnak mondható, jó terméssel rendelkező provincia a legkisebb emelésre is elkezd zúgolódni, míg egy szegényebbet a halálba sanyargathatunk, akkor sem lázad fel. A másik tanács, hogy próbáljuk meg tekintélyünket minél magasabb szinten tartani. Honnan vehették a példát? - a megfélemlített nép hajlandó zsarnokát tisztelni.

Építészet

Szóval, ha az adókból már csurrancseppen, akkor nekiláthatunk a provinciáink fejlesztésének. Legelső lépésünk a főerőd megépítése legyen, nélküle ugyanis sem az infrastruktúrát nem tudjuk fejleszteni, sem az egyéb célt szolgáló épületeket nem tudjuk felépíteni. Az építmények mindegyike külön rendekbe sorolható. Az főerőd, provinciánk központja, "fővárosa". A többféle őrtoronynak a védelmi szerep jut, míg az ásványkincsek közelébe telepíthető bányák szerepe gazdasági jellegű. A fegyverkovács vagy a különböző kiképzőközpontok mind-mind, a hódító képességet növelik. Minél újabb és minél fejlettebb a központ, annál jobb, és többféle katona képezhető ki benne. A kezdeti sima gyalogostól a fejlettebb íjászon át a muskétásig, vagy az elitharcosokig, ahová tartozik a szamuráj, vagy a nehézlovasság is. A gazdasági fejlesztéseket nem ecsetelem külön, mert mindenki rá fog jönni a használatukra. Egyértelmű, hogy minél fejlettebb egy provincia gazdasága, annál nagyobb az adóbevétel, és a hűségszint is megnő. Ezeken a helyeken bátrabban feljebb vehetjük az adót, mert az ilyen területeken ritkább a morgolódás a magas terhek miatt.


Íme a kedvenc hadvezérem...És az ő kedvenc gésája

Tipp: Törekedjünk az ésszerű építkezés mellett a minél gyorsabb területfejlesztésre, mert egy jól kiépített provinciát sokkal jobban tudunk védeni, nem is beszélve a kiépítettség mértékével egyenes arányban nővő adó és tisztelet (hűség) mértékével.

Emberismeret

Avagy a megfelelő helyre a megfelelő embert!

Íme egy felsorolás arról, hogy a játékban hogyan használhatjuk a főbb kasztokat.

A Szamuráj: Mint ismeretes a szamurájok a saját koruk legfélelmetesebb és talán legkönyörtelenebb harcosai voltak. Életvitelük, az hogy szinte csecsemőkoruktól a dicső halálra és uruk feltétel nélküli szolgálatára nevelték őket, hihetetlennek tűnő legendákat szült... Életük addig tartott, amíg el nem vesztették a becsületüket, ami már akkor is megtörténhetett, ha véletlen eltörött a kardjuk. Ilyenkor aztán rituális öngyilkosságot követtek el, hogy tisztességgel távozhassanak a halálba. Mérhetetlenül tisztelték a leghalálosabb, vagy legjobban gyűlölt ellenfeleiket is (!!!), mert becsületkódexük erre tanította őket. Nem egyszerű katonák, hanem valóságos harcművészek voltak a saját korukban, olyanok, akikhez hozzánőtt a kardjuk. Sokszor mondták, hogy a szamuráj kardjába idővel átszáll lelkének egy darabja is. Ha éppen nem harcoltak, csodálatos rímnélküli verseket (haiku) írtak, amelyek még ennyi év távlatából is fennmaradtak, de nem volt ritka az a szamuráj sem, aki hosszú idő alatt kiérdemelte, hogy vezéri rangra emeljék, és ezzel egy kisebb tartomány (akár egy város, falu) tejhatalmú ura válhatott belőle.

A játékban nagyon fontos megjegyezni az értékrendet. Egy szamuráj legalább tíz sima katonával ér fel, mind harci ereje és tapasztalata egyaránt. A szamurájok sohasem futamodnak meg a harcokban. Ezzel szemben az egyszerű katonák bizony hamar talpukra kötik az útilaput, ha forrósodni kezd a talaj. A harcok természetesen növelik a harci tapasztalatot, ezért ajánlatos vigyázni a veterán szamurájainkra. A sorozásnál láthatjuk, ha a tartományban a többitől eltérő, jobb kiképzőközpont van, vagy például híres harci dinasztiából származnak, esetleg jobbminőségű fegyverekkel látták el a "kopasz kadétokat". Ezzekkel további tapasztalati pontokra tehetünk szert.

Tipp: Érdemes a jobb képességű katonáinkat (amelyek nem feltétlenül csak szamurájok lehetnek) úgy csapatba rendezni, hogy egy keményebb támadásnál a lehető legtöbb elit, vagy veterán harcost külön is tudjuk moz-


A muskétások kicsit sok időt töltenek a töltéssel

Az irányítás

A csapatmozgatás nagyon egyszerű, csak rákattintunk a csapatunk zászlajára aztán a nagy vagy a képernyő bal felső sarkában lévő kis térképen arra a pontra, ahová szeretnénk, hogy az egység mozogjon. A csapat zászlajára kattintva a jobb egérgombbal egy kis legördülő menü jelenik meg, ahol kiadhatjuk sorrendben a következő parancsokat:

-Állj
-Laza alakzat
-Formációk
-Zárt alakzat
-Ék alakzat
-Pozíció megtartása
-Roham
-Összes egység kiválasztása ki-be (group ungroup)
-Üldözés
-Kamera beállítás az aktuálisan kiválasztott csapat szemszögéből.
-Visszavonulás

Minden parancsot külön billentyűzetről is kiadhatunk, valamint nagy ikonként ki is rakhatunk a képernyőre (alapból ezek kint vannak).

gósítani, akik így szinte legyőzhetetlen haderőt jelenthetnek a kezünkben.

Gésák: A Japán társadalom talán legimpozánsabb személyiségei a mai napig. Alapjában magas szinten szórakoztató, társalkodónőnek nevelték őket, de nem állt tőlük messze az irodalom-, a vers- és a zenetudomány művelése sem. A szamurájokhoz hasonlóan, kicsi gyermekkoruktól erre az életvitelre készítették fel őket. Sajnálatos módon az Európai világszemlélet jó ideig egyfajta kéjnő szerepébe skatulyázta be őket. Igazság szerint azonban a testi örömszerzés, csak egy volt azok közül a dolgok közül, amelyekre kiképezték őket. Talán a legfontosabb képességeik közé tartozott a diszkrét információszerzés, mert ugyebár a kedves vendég nyelve gyorsabban pörgött néhány kupica sake után. Nem utolsósorban akár orvgyilkosságot is elkövettethetett velük uruk és parancsolójuk. Amikor a szórakoztatott úr kábult pihenőre szenderült, akkor nyissz.... A játékban hasonlóan tudjuk őket hasznosítani. A felsoroltak alapján elsősorban egyfajta nem hivatalos kémtevékenységet tudunk végeztetni velük.

Nindzsák: Nem valószínű, hogy van köztünk olyan ember, aki ne ismerné a nindzsákat. Körülbelül ezer Japán és Amerikai film készült ezeknek a fekete lovagoknak az életéről, de még ma is igen kedvelt téma ezeknek a több száz éve élt harcosoknak, a filmekben történő szerepeltetése. A nindzsák kíméletlen bérgyilkosok voltak, akiket megfelelő pénzmennyiség leszurkolásáért cserében olyan feladatokra bérelték fel, amely a dicső szamurájok számára már gondolatban is felértek egy seppukuval. Klánokba tömörülve éltek, és jó néhányan oly mértékben titkolták kilétüket, hogy senki, még a megbízó sem láthatta őket. Ha véletlenül elrontották a feladatot, akkor sem kerültek élve az ellenség kezébe, mert legtöbbjük azonnal megölte magát de az sem volt ritka, hogy felrobbantotta az egész kócerájt magával együtt. Természetesen a játékban is ezeket a képességeiket fogjuk kamatoztatni. Ha valakivel meggyűlik a bajunk, legyen Japán vagy Portugál, "megajándékozhatjuk" őket egy nindzsával.

Tipp: Próbáljuk meg a nindzsáinkkal elintéztetni az ellenfél Daimjóját (hadurát), így az ellenfél lelkesedése a béka feneke alá fog esni. Ha így támadjuk meg sokkal könnyebb lesz majd őket elintézni, de az sem ritka, hogy alig kezdődött meg a csata és az ellenfél feladja a harcot.

Kémek és diplomaták: Természetes dolog, hogy amíg sikerül megerősödnünk, addig az ellenség sem fog tétlenül ülni a babérjain. Mire elérünk egy távolabbi ellenséges tartományt (tucatnyi csata után) addigra az ellenfél is igencsak megerősíti majd a seregét, és előfordulhat az is, hogy néhány szövetségesre is szert tesz majd. Ez általában úgy megy, hogy a kisebb tartományok ellenséges vezetői inkább szövetséget ajánlanak fel az erősebb hadúrnak, attól való félelmükben nehogy támadás érje őket. Ilyenkor megoszlik a haderő, mert ha támadás éri a tartományt, akkor a szövetségesnek illik segíteni a bajban lévőn. Nekünk is segítenünk kell a szövetségeseinken, és ilyenkor nem ritka az ellenszolgáltatás sem. Ha bajba kerülünk, előfordul, hogy megjelennek a szövetséges csapatok és így nagyobb az esély a győzelemre. Ez aztán fordítva is elsülhet, mert ha egy erős tartománytól szeretnénk szövetséget kapni, az is elutasíthat minket, vagy válasz helyett egyszerűen meg is támadhat. A diplomaták segítségével próbálhatunk meg szövetséget kötni, vagy ha háború van, akkor esetleg békét, bár erre kevés az esély amennyiben elég erős az ellenséges hadúr. A kémek a gésák mellett a valódi beszivárgás nagymesterei. Az információszerzés melletti legjobb tulajdonságuk viszont az, hogy képesek kiszúrni a közöttünk járkáló ellenséges kollégáikat, és esetenként ki is nyuvasztják őket.

Tipp: Amíg gyengécskék vagyunk, inkább kössünk szövetséget az erősebb ellenfelekkel, mert így másfelé nyugodtan terjeszkedhetünk, miközben a hátunk mögött biztos terep van.

A játék elején még nagyobb az esély rá, hogy elfogadják a szövetséget. Kémünk mindig legyen bevetésre készen minden tartományban, mert sohasem tudhatjuk mikor lesz rá szükségünk.

Hadvezérek: Nagyon fontos a seregeinket irányító hadvezérek becsületének és tiszteletének mértéke. Egy jó hadvezér parancsnoksága alatt a harcosok százszor elszántabban harcolnak. A tisztelet mértéke a folyamatos harcok során növő tapasztalattal egyenes arányban nő. Vigyázzunk, mert ha a harc közben elesik a vezér, a harci morál bizony zuhanni fog. Nem volt ritka, hogy a túlerőm miatt majdnem megnyert csatát, pont a hadvezér halála miatt vesztettem el.

Harci egységek: A játékban fellelhető még jó néhány más harci egység, mint Pl.: szamuráj íjász, lovas íjászok, nehézlovasság, muskétások, lándzsások. Ezek közül néhány már alapból megvan, attól függően, hogy melyik klánt választottuk. Indulásnál kaphatunk néhány speciális egységet is. Használatukra bővebben kitérek majd a harcrészben.

Papok és Harcművészek: Külön megemlítem még a harcos papok rendjét, akik mint érdekesség szerepelnek a játékban. Buddhista nép lévén a szerzetesek mindenhol jelen voltak (vannak) Japánban. A programban meglehetősen borsos az áruk, de valamennyire felviszik a harcosaink morálját, ezért nem árt egy-két csapatot magunkkal vinni belőlük. Harci képességeik is elég jók, de a szamurájokét így sem éri el.


Ennek így kellett lennie – legalábbis a történelemkönyvek szerint



Ezen a sakktáblán dől el a birodalom sorsa...


Na most ki van kivel?

Stratégia és Harcművészet

A játék legszebb, és legizgalmasabb része maga a gyönyörű környezetben játszódó 3D-s harc. Az első lépésben módunkban áll eldönteni, hogy az időjárás amiben vagyunk megfelel-e a harchoz. Ennek jelentőségére még a későbbiekben bővebben kitérek.

Aztán választhatunk, hogyan szeretnénk lefolytatni a csatát. Lehetőségünk van arra, hogy rögtön feladjuk azt, (obi) vagy a géppel játszassuk le, na és persze hogy mi irányítsuk a csapatainkat. A játék egyik elengedhetetlenül fontos része, a csapataink stratégiai elhelyezése a harcmezőn. A csata kezdetekor mindig alapkiosztásban kapjuk meg a csapatainkat, ezért nem árt, ha kellően odafigyelünk az ésszerű (a harc fajtájához illő) csapatbeállításra. A gyalogos szamurájain-



kat vagy a lándzsásokat érdemesebb különválasztani a regimentünktől, mert az ellenfél íjászai általában ezeket kezdik majd sorozni legelőször. Természetesen az első sorokba a muskétásokat érdemes tenni, míg mögéjük általában a lovas- és gyalogosíjászok sorakoztatása a legcélszerűbb. Amíg a muskétások leadnak egy sortüzet, addig az íjászok úgyahogy tudják őket fedezni, de vigyázzunk, mert a muskétások nagyon lassan töltenek újra. A lovasságot és a nehézlovasságot megint csak célszerű kivinni a bolyból, és inkább oldalba érdemes támadni vele az ellenfél íjászait.

Néhány tipp a harchoz

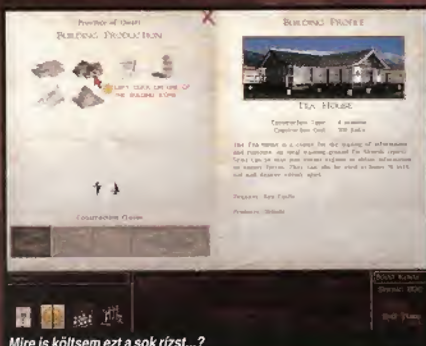
Ha például egy várat támadunk, akkor készüljünk rá fel, hogy a roham alatt, az ellenfél bőszen fog nyilazni. Próbáljunk meg minél távolabb maradni, így megóvva seregünket a nyílzáportól. Általában a várak egy dombtetőn, vagy magaslaton vannak elhelyezve. Éppen ezért ha szemből támadjunk, mert a várból az ellenfél íjászai könnyűszerrel megapríthatnak minket.

Ha a küzdelem szabad téren folyik, a nehézlovassággal és a szamurájainkkal, kerüljük meg az ellenfelet úgy, hogy lőtávolon kívül maradunk. Ezután rájuk vonva a figyelmet, egy kisebb csapattal előretörhetünk, miközben hátulról a lovassággal és a szamurájokkal elvégeztetjük a nehezét. Ha szerencsénk van, akkor a kisebb szemből támadó csapatot fogják lőni az íjászok, míg hátulról mi apríthatjuk őket.

Ha van szerencsénk hozzá, és felfedezzük a közelünkben az ellenfél seregének parancsnokát (ezt a katonát mindig a feje felett lévő külön szimbólum jelzi Pl.: lótusz, sárkány, jing-jang) akkor célszerű azonnal a nyakára küldeni a lehető legtöbb kéznél lévő embert.

Az íjászaink közelharcban semmit sem érnek ezért mindig tartsuk távol őket a nagy csetepatéktól. Az ellenfél ennek ellenére gyakorta fogja majd őket rohamozni.

A muskétásokat próbáljuk a legutolsó pillanatig az első sorban tartani, mert így a leghatékonyabbak. Legalább kettőt vagy három csapatot vigyünk belőlük, mert amíg újratöltenek addig jóformán semmit sem tudnak tenni. Vigyázzunk, hogy ha az ellenfelet nyilazzuk vagy lövetjük, akkor ne nagyon zavarjuk be közéjük a sajátjainkat, mert a nyílvessző és a puskagolyó nem válogat (ez érthető J). Ha minket támadnak, akkor ne mozduljunk a helyünkről. Hagy jöjjön csak az ellenség közelebb, mert addig is legalább ifárad.



Mire is költsem ezt a sok rizst...?

Amikor a kurzort egy csapatunk zászlajára helyezünk, a megjelenő szövegmezőben kiírásra kerülő értékek között szerepel a létszám, a csapat fajtája valamint annak pillanatnyi kedélyállapota is. Ezek az állapotjelzők mindig tájékoztatnak minket arról, hogy csapatunk éppen milyen hangulatban leledzik. Mint már említettem nagyon fontos az, hogy parancsnokunknak milyen hírneve van a katonák vagy éppen a nép között. Meg fogjuk látni, ha a hadvezérünk elég hírhedt, akkor az állapotjelzők számunkra igen kedvező dolgokat jelenítenek majd meg, úgy mint: könyörtelenül harcol, sosem adja fel, könnyedén győzedelmeskedik stb.. stb.. Ezek az állapotjelzők hivatottak jelezni az embereink fáradtsági fokát is. Azonban ne nagyon futtassuk a gyalogos csapatainkat, mert minél fáradtabbak annál jobban szeretnek eliszkolni is.

Már említettem a provinciák hírességi


Shimazu admirális most rossz lóra tett

tényezőjét. Ez a csapatkiképzésnél igen jelentős lesz majd, tehát ha egy terület híres mondjuk a nindzsaklánjairól, akkor oda lehetőleg ne lovas kiképzőközpontot telepítsünk!

Végezetül a harcoknál még megemlíteném a nehézségi fokozatot is. Az ellenfeleink már közepes szinten is piszkosul meg tudják izzasztani az embert, ezért aki ennél nehezebb rátát választ, annak ajánlom, hogy a "custom battles" menüpont alatt található részben gyakoroljon egy kicsit mielőtt nekivág a klánháborús résznek.

Meteorológia

Fontos az időjárás kérdése is. Ha például nagy köd van, akkor az íjászok használata egyenlő a nullával. Az esős időben pedig nem nagyon kell a muskétásainknak puffogtatni. A hó eszméletlenül le tudja lassítani a gyalogos csapatainkat, de még a lovasságot is kifárasztja. Itt mondom el tehát, hogy a játékban korántsem mindegy milyen az idő. Van úgy, hogy a türelem rózsát terem alapon leszáll a köd, vagy éppen elered egy jó kis zápor és az ellenfelünk (vagy a saját) csapatunk egy része máris használhatatlanná válik. Tudnunk kell, hogy a Shogun az első játék, ahol az időjárás stratégiai jelentőséggel bír, és nem csak a grafika szebbé tételét szolgálja.

Dilemma

A játékban egyetlen dilemma lelhető fel, bár ennek nem láttam nagy jelentőségét. A Portugálok mint azt már leírtam jelentős haditechnikát adnak majd a kezünkbe, de ezért a keresztény hit felvételével kell fizetnünk. A Buddhista beállítottságú népünk viszont ezt nem nagyon fogja majd pontozni, és mi búcsút mondhatunk onnantól a harcművész papjaink mellett még néhány apróságnak. Cserébe igaz megkapjuk a muskétákat, így nem nagyon értem mi a poén ebben. Mindenestre, ha akarjuk visszautasíthatjuk a dolgot, és így kétféleképpen is végigjátszhatjuk a történetet. Más jelentőségét én nem fedeztem fel a dolognak, ezért csak érdekességképpen említettem meg. A nép zúgolódását elég jól csitíthatjuk egyébként az adócsökkentgetéssel, de a lázadás így sem kizárt.

Mind a gyönyörű zene, mind a grafika magáért beszél. Jó ideje nem láttam már ilyen programot, amely ennyire rabul ejteni az embert. A stratégiai térképen való bábupakolgatás először unalmasnak tűnhet, de az első csata után már egyszerűen lehetetlen abbahagyni a játékot. Mégis a program igazi varázsa, annak páratlan hangulatában rejlik. Hihetetlen, hány katonát képes a program elénk varázsolni.

Volt olyan küzdelmem, ahol legalább HÁROMEZER! katona volt egyszerre a térképen, és a játék mégis tökéletesen futott.

Felesleges lenne sorolnom azokat a tényezőket, amelyek közrejátszanak abban, hogy a Shogun-t ne lehessen abbahagyni.

Legyen elég annyi, hogy játék közben úgy éreztem magam, mintha ott állnék a csatamezőn a katonáim élén, miközben a völgyben visszhangzó muskéták hangját hallgatom.

A stratégiai műfajon belül a Shogun teljesen újnak, és úttörőnek számít, ami nem kis szó manapság egy olyan világban, ahol ekkora a konkurencia. Aki szereti a stratégiai játékokat, feltétlenül próbálja ki a Shogun-t, mert máskülönben hatalmas élménytől fosztja meg magát. Bátran állítom, hogy a Dreamtime remekműve, felállhat a dobogó legfelső fokára.

Legalábbis addig, amíg újabb vagy jobb nem születik ebben a műfajban.

Uriel

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■□□
ZENEBONA	■■■■■■■■■□

summa summarum

Nagyszerű stratégia a kelet misztikus világából

végítélet

98%

SOULBRINGER

★ Az 1600 éves átok újjáéled...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Infogrames
website: www.infogrames.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 400, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Még a 80-as években jártunk amikor az Origin cég kiadta az Ultima című szerepjátékát, ami jelentősen hozzá járult a cég gyors sikeréhez. Az Ultima volt az első olyan szerepjáték, amelyben nem az volt elsősorban a lényeg, hogy ki mennyi szörnyet tud elegyabugyálni, hanem a töménytelen háttérinformáció a világ történelméről, és az aktuális feladatról képezték a játék gerincét. Minden helységnek, és az ott élőknek meg volt a történelemben elfoglalt helye, és szerepe. Mindezekről rengeteget tudhattunk meg. Persze nem lett volna olyan nagy dolog, ha ezek a múltbéli legendák nem köszöntek volna vissza később a játék során. Például sok információt megtudhattunk a könyvtárban egy többszáz éve meghalt mágusról, akinek a legenda szerint volt egy féldémon gyermeke, és ha valóban utánanéztünk a legendának, kideríthettük, hogy igaz, mivel találkozhattunk a gyermekkel. Ezek az apró kis dolgok tették hitelessé, élővé a világot és a játékos annyira beleélhette magát, hogy a játék végén alig tudta elhinni, hogy az élet nem folyik tovább az Ultima világán a The End felirat után. Sajnos manapság nem nagy divat ilyen részletes és bonyult programot készíteni, hiszen rengeteg munka kitalálni egy képzeletbeli világ teljes, és átfogó hitvilágát ill. történelmét. Az Infogrames is már régóta igérgette a Soulbrin-ger-t, mire végre megjelent, minden fanatikus szerepjátékos legnagyobb örömére!


„Ki fizeti a révészt?"

Vissza a múltba

Rathenna világa 1600 évvel ezelőtt, majdnem teljes sötétségbe és szenvedésbe borult. Skorn a sötétség és a kín tiszta esszenciájaként emlegetett gonosz entitás, óriási tervet forgatott fejében. Mivel végtelen léte kezdete óta határtalan éhség kínozta, amit csak halandók lelkével tudott csillapítani, elhatározta, hogy az őt imádó emberek és a melléjük adott démoni horda a Raas segítségével, egyszerre felfalja az egész világ lelkét. Tervébe csak egyetlen apró hiba csúszott, nem számolt a Rathennai boszorkány-mesterekkel akik bölcs és kutató elmék lévén hamar rájöttek Skorn készülő lélek holocaust törekvéseire. Az is az emberek oldalára billentette ki a mérleg nyelvét, hogy a boszorkánymesterek közül volt egy férfi, aki elérte azt a tökéletes állapotot, amikor a mágus tisztában van a világegyetemet mozgató összes titokkal, és biztos kézzel tudja használni a mágiát. Ezt a férfit úgy hívták, hogy Harbringer. Ő volt az aki szembe szállt Skorn-al, és a gonosz hordájával, és miután legyőzte Skorn-t, nyomtalanul eltűnt. Mára ez a történet már csak halvány legenda csupán, és senki sem emlékszik a teljes igazságra, arra hogy hogyan sikerült Harbrinernek elpusztítani a gonoszt. Mégis, az ilyen horderejű dolgok nem tűnnek el nyomtalanul az idők ködében ,ugyan az emberek nem, de Rathenna földje magán hordja a régmúlt nagy csatáinak emlékeit. A vándor rendszeresen találkozhat a misztikus, Hex-eknek nevezett varázserejű monolitokkal, amikbe a legenda szerint maga Harbringer helyezte bele a tiszta esszenciális mágiát és a lelke egy darabját. A bányászok akik túl mélyre merészkednek, sosem térnek vissza, vagy aki mégis azok ép eszüket vesztvén habognak a föld mélyében kóborló Raas-okról. Elhagyatott templomok, és épületek találhatók mindenütt, ahol már csak a kóbor árnyak, és a gonosz mágia szelleme kísért. Egyszóval minden arra mutat, hogy Rathenna világa még nem jutott túl a nehezén , még sok szenvedés várja az ott lakókat amíg végre eljön a béke és a nyugalom. Ebbe a helyzetbe csöppenünk bele egy fiatalember képében aki apja halálhírét viszi el Madrigal-ban lakó nagybátyjának. Ám mielőtt belefognánk a kalandokba, nézzük meg a játék kezelését.


A főhőst a révész fogadja

Vérszomjasok előnyben

Az options menüben, csak egy érdekes dolog található, és ez nem más, mint a gore opció. Ha beállítjuk akkor a csatákban jelentős mennyiségű vér és bél lesz a jutalmunk. Persze aki mazochista és szereti önmagát cenzúrázni, az átállíthatja és nem fog egy csepp nedű sem folyni sem belőlünk sem az ellenfélből.A backpack menü lesz az, amit a legtöbbször használni fogunk, hiszen minden tárgy ide kerül, amit felveszünk és innen is kell kijelölni őket, ha használni szeretnénk. Hősünk nem képes végtelen mennyiségű tárgyat a hátán elcipelni, ezért ami felesleges, azt nyugodtan adjuk el. Ebben a menüben tudjuk felaggatni a jobbnál jobb páncélokat, sisakokat és egyéb felszerelési tárgyakat is. Persze mielőtt vadul felhúznánk egy varázsgyűrűt, először azonosítsuk a polgármesterrel! Végezetül pedig, itt nézhetjük meg a karakterlapot, amin nyomon követhetjük az ifjú hős fejlődését ill. szintlépését. Amikor aztán szól a gép, hogy szintet léptünk akkor gyorsan lépjünk be ide, hogy szétoszthassuk a szintenkénti 12 pontot. Amire mindenképp rakjunk az az erő és a mana ill. jó ha az egészséget is fejlesztjük, mivel ettől nő az életenergiája a karakternek. Persze azért a gyorsaság és a harc képzettségeket se hanyagoljuk, mert hiába vagyunk erősek, ha olyan lassúak vagyunk, mint egy teknősbéka.... A backpack menüből kilépve már csak két dolgot kell megnéznünk: a varázslat és a csata opciót. Szerencsére mind a kettő gyermekien egyszerű, hiszen csak rá kell böknünk az egérrel a varázslatra, és máris végrehajtja a hősünk. Harcban ugyanez a dolgunk, csak előtte cliceljünk az ellenfélre, majd ha szembeállt vele a fickó, akkor nyomogassuk folyamatosan a fegyver alatt megjelenő parancsot. Ezek a parancsok nem lényegesek, csak az adott fegyverrel végrehajtható manővert nevesítik meg. Például: ki gondolta volna, hogy a bunkóval suhogtatni lehet? Ugye mondtam, hogy nem bonyolult? Most pedig, hogy mindent tudunk amit egy ifjú kalandozónak tudnia kell, induljunk el és derítsük ki, hogy mi is bűzlik Rathenna-ban?

Üdvözöljük Madrigálban

A populáció: egyre fogy...

Sötét és baljóslatú az éjszaka, amelyen megérkezünk Madrigál partjaira, a révész segítségével, ráadásul kegyetlen szél és hóvihar tetézi a komor hangulatot. A révész bejelöli a térké-



pünkön a fogadó, ill. a nagybátyánk házához vezető utat, majd megkér minket egy kis szívességre. Elmondása szerint, mostanában nagyon sok rabló van a környéken. Van egy aki a háza, a Madrigál közötti úton, ahonnan nem mer kijönni, mert fél, hogy megölik. Miénk a megtiszteltetés, hogy elpáholjuk a rablót, és ezért cserébe egy kis meglepetést igér. Ne is habozzunk, induljunk el felfelé az úton, és hamarosan találkozunk is a fa mögött rejtőzködő rablóval, aki fajtája legszorgalmasabbja lehet, mivel még a tomboló vihar sem akadályozza meg, hogy egész éjszaka zsákmányra lessen. Kapjuk elő a tőrünket és intézzük el a zsiványt, majd menjünk vissza a révész házához, és a tőle kapott kulccsal nyissuk ki az ajtót. Beszéljünk az öreggel, és jutalmul kapunk egy varázsjelet, amire majd később lesz csak szükségünk. Most hogy segítettünk megoldani az idős révész gondját, menjük vissza az útra, és induljunk felfelé a Madrigálba. Ahogy beérünk a kapun, rögtön kedves fogadtatásban lesz részünk: egy Barthelago nevezetű ember személyében, aki nemes egyszerűséggel csak koldusnak titulál minket, és úgy is beszél velünk. Ne törjön meg minket a szíveslátás, inkább menjünk a fogadóba, abban a reményben, hogy ott majd kedvesebb emberek várnak. Sajnos a fogadóban sem fogadnak minket kitörő örömmel, hiszen balszerencsénkre azonnal lincs hangulatba kerülnek az ott tartózkodó emberek. Csak nagyon nehezen tudjuk kimagyarázni, hogy ne üssenek agyon, hiszen senkinek sem akarunk ártani. Amikor pedig megemlítjük, hogy nagybátyánkat keressük, akkor lenyugszanak végre a kedélyek, és meg is hallgathatjuk a véleményüket. Szerintük az öreg dilis, és állandóan arról hablatyol, hogy szellemekkel és tündérekkel szokott társalogni. A kocsmában jelenlévők közül a boltos, és Chant, a vándor a legszimpatikusabb, és a legsegítőkészebb, de sajnos itt iszogat Barthelago is aki megjegyzi, hogy ha mégis dolgozni akarnánk, akkor látogassuk meg a patikájában, mivel ő alkimista. Miután megmelegedtünk a kandalló fényénél, és egy kis bor társaságában flörtöltünk a csinos pincérnővel, induljunk el nagybátyánkhoz. A hozzá vezető úton találkozhatunk még egy-két banditával, de inkább ne hősködjünk, mert jóval erősebbek az általunk lecsapott fickónál. Ha követjük egyenesen az utat, akkor hamarosan rá is találunk arra a házra, amelyet kerestünk. Nagybátyánk, aki valóban úgy néz ki mint egy komplett idióta, azzal fogad, hogy tudta, hogy meg fogunk érkezni, és már


Az őrség bamba tagja

várt minket. Ezen a kijelentésen akár mosolyoghatnánk is, de nagybátyánk hamar bebizonyítja, hogy nem is olyan dilis, mint amilyennek látszik. Az öreg elmeséli nekünk, hogy a közeli toronyból már régóta beszélgetnek hozzá a szellemek, és sok mindent megtanult a mágiáról, amit nekünk akar tovább adni. Bizonyítéknak ott van a varázskönyv, amit ha kinyitunk, rögtön őt varázslat birtokába kerülünk. Lefekvés előtt pedig, még ad nekünk a nagybátyó egy kis feladatot, hogy gyűjtsünk neki össze kétszáz aranyat, és akkor tovább oktat. Furcsa arckifejezésünket látva hozzáteszi, hogy majd megért-jük, hogy miért kell ez a pénz a továbbtanuláshoz. Mindezeket megemésztve, térjünk nyugovóra! Másnap reggel kezdjük azzal a napot, hogy bejárjuk a várost ismerkedésképpen, és ha már arra járunk, nézzünk be a


Na, itt sem tudunk megmelegedni...

patikába, és beszéljünk Barthelago-val. Kérdezzük meg a munkáról, ami gyógynövények begyűjtése lesz, és vállaljuk el. Tegyünk ugyanígy minden embernél, és vállaljunk el minden munkát. Gyógynövényt szinte mindenhol lehet találni, a jósnő által kívánt madártojást pedig, az Eastern moor-nál találhatjuk meg. A kovács fémeket kér tőlünk, amit az Eastern moor-i gyémántbányában találhatunk. A polgármester régi iratokat akar, aminek első darabját a jósnő adja oda nekünk. A kocs-


Elsőként Barthelago üdvözöl

máros egy csomag elszállításával bíz meg bennünket, de erről később. A legfontosabb küldetést Elric adja a polgármester. Először is meg kell ölnünk a banditák vezérét, és ki kell szabadítanunk az eltűnt embereket. Ezért a két feladatért száz-száz arany üti a markunkat. Ha megkaptuk a feladatokat, menjünk, és kezdjük el módszeresen irtani a banditákat, de mivel még nem vagyunk valami erősek, ezért egyelőre csak azokat öljük meg, amelyikek egyedül mászkálnak. Amikor pedig elég pénzünk van már, vegyünk egy dárdát a kovácsnál. A bátrabbak, a dárdát megpróbálhatják elvenni a csontváztól is a barlangban. A dárda az egyik legjobban használható fegyver, a banditák ellen pedig egyenesen kiváló! Arra persze azért vigyázzunk, hogy ne tegyük tönkre a fegyverünket, mivel a sok csatától romlik a fegyver minősége! Ha már a fegyver státusa poor-ban van, akkor vigyük el a kovácshoz, aki egy kevéske pénzért, cserébe kijavítja. A dárda segítségével mostmár bátran elintézhetjük a többi rablót is, és örömmel figyelhetjük, ahogy szintjeink száma egyre nő. Ha már olyan 4-5 szint körül járunk, akkor ideje utánanézni a nagybátyánk háza közelében elhelyezkedő barlangnak. A ránk rontó pókot akár egy tőrrel is elintézhetjük, de sokkal hatásosabb, ha karddal szabdaljuk szét ökelmét. A csontvázak ellen persze nem árt, ha beszerzünk egy buzogányt, hiszen a kard nem ér ellene semmit. Ha ezekkel az élőholtakkal csatázunk, nem árt, ha előtte magunkra varázsolunk egy minor shield varázslatot, mert ezzel elkerüljük a sebzések nagy részét. Az első keresztútnál menjünk felfelé, és csapkodjuk le az itt posztoló két csontit, de vigyázzunk a közelben lévő darazsakra, mert villámgyorsan agyoncsípnek! Tovább haladva egy hatalmas építményt látunk meg, aminek a lépcsőjét egy óriási sárkányembléma díszít. Itt eszünkbe jut nagybátyánk meséje, ami egy hatalmas sárkányról szól, aki amióta világ a világ, mélyen alszik. És miközben alszik ez az ősi lény, álmodik, de nem egyszerű kis álmot, hanem Rathenna világát álmodja meg! Menjünk be az épületbe és reménykedjünk, hogy egyhamar nem fog felébredni a sárkány! Hosszú folyosón találjuk magunkat, és ha jobbra megyünk, találkozhatunk a kripta őrével. Őt nagyon nehéz legyőzni, de megtehetjük azt, hogy amikor kevés az energiánk, akkor kirohanunk! Gyorsan felgyógyítjuk magunkat, majd visszamegyünk tovább csépelni a gonosz teremtményt. Szerencsére neki nincs annyi esze, hogy felgyógyítsa magát két harc között....

Miután megöltük a kriptaszökevényt, neki is láthatunk a szentély kifosztásának. Szedjünk össze mindent, majd az elhullott ellenfelünk által elejtett kulccsal, nyissuk ki a szarkofággal szemben elhelyezkedő ajtót, amin

keresztül kijuthatunk a nagybátyánk házához vezető útra. Adjunk el minden felesleges cuccot, illetve azonosítsuk be a talált varázstárgyakat, és menjünk vissza a barlangba. Az első kereszteződésnél balra menjünk, és a ránk-rontó csontváz eleminálása után menjünk ki az eastern moors-ba vezető


Végre egy vendéglátóipari egység...

kijáraton. Járjuk körbe a mezőket, és szedjük fel a növényeket, és az ásót. Utána pedig menjünk Jake farmjára, akinek már régóta nálunk van a csomagja, ideje odaadni neki! Mikor bekopogunk az ajtón, meg is halljuk Jake hangját de meglepő módon nem az ajtó, hanem a hátunk mögül. Egy számszeríjat lóbál a kezében és nagyon idegesen megkérdi tőlünk, hogy mit is keresünk itt nála és a válaszra, hogy csomagot hoztunk neki, beljebb tessékel. Be is vezet minket a házába, ahol körülnézve láthatjuk, hogy Jake-et igencsak érdekelheti a régi idők tárgyi emlékei, mert teli van vele az összes szoba. A könyvtárban ismét megkér minket, hogy pontosan mondjuk el, hogy miért is jöttünk, de mielőtt elmondanánk, nyugodtan kérdezzük meg a démonokról és a guild-ról is. Ugyanis Jake nem tudja azt, hogy mi nagyon okosan megmutattuk Melissa-nak, a varázslónőnek és Chant-nak a ládát, mivel nagyon piszkálta a kíváncsiságunkat a rajta látható jel. A két keresztbe fektetett kard jelentése semmi jót nem jelent, mivel ez a hírhedt orgyilkos céh szignója. Ez a céh olyan rettegett, hogy még suttogni sem mernek róla a népek, ami érthető, hiszen ezek az orgyilkosok nem egyszerű emberek! Állítólag lepaktáltak a Raas-al és hatalmas mágia birtokosai is egyben. Ezek az emberek azok, akik elvegyülnek az egyszerű emberek között, és minden gyanúsat azonnal jelentenek a céhmesternek. Ezen el is gondolkodhatunk, amikor Barthelago a ládára vetett gyors pillantás után elkezd minket nagyurazni, és rendkívül nyájasan viselkedni velünk.... Jake persze nem sok információt ad, és mikor újra a ládára terelődik a szó, megkér minket, hogy nyissuk ki mivel ő nem meri kinyitni az ilyen gyanús eredetű csomagokat.

Mi rendes segítőkész hősökhöz méltóan ki is nyitjuk a ládát, amikor hátborzongató események közepette megismerkedhetünk a céh nagyon is hatásos módszereivel. Ahogy a láda kinyílik, egy vértől csöpögő levágott fej lebeg ki belőle, és síri hangon közli Jake-el, hogy a céh tud arról, hogy elárulta őket, és a büntetés nem marad el! Jake félholt lesz halott fia látványától, de amikor a semmiből megjelennek a céh emberei egy csuklyás lénnyel, akkor esik csak igazán pánikba. A csuklyás is elmondja, hátborzongató démoni hangján, hogy az árulását megbünteti, és újra eltűnnek, de ezúttal magukkal viszik Jake-t is. Hogy mi se unatkozzunk, itt hagynak nekünk egy emberüket. Készüljünk fel egy kemény csatára, és a dárda segítségével küldjük a pokolba az orgyilkost. Utána pedig induljunk felderíteni, és átkutatni a házat! Két érdekes dolgot találunk: egy grimoire-t és a demonic papers II-t, amit eladhatunk majd Elric-nek. Menjünk az easter moors-ba, és keressük meg azt a farmot, ahol a gyémántbánya nyílik. Beszéljünk a kislánnyal, aki elmondja, hogy a szüleit a bányában dolgoztatják a gonosz "bácsik". Menjünk a bányába, és mentsük meg a szerencsétleneket a gonosz céh mesterkedéseitől! Csapkodjuk le az itt ögyelgő zsiványokat, a kő gólemeket pedig kerüljük el, mert sem fegyverrel, sem pedig mágiával nem lehet legyőzni őket. Viszont ha bekapcsoljuk a csilléket, és az útjukba csaljuk őket, akkor


Figyelem! A hölgyet flörtölni is lehet!

megszabadulhatunk tőlük. A bányában dolgozó embereket láthatóan valamilyen mágiával befolyásolják, mivel mondani is csak annyit tudnak, hogy "dolgozni-dolgozni".... Keressük meg a rabszolgamester-t, és miután támadó mágiánkkal legyöngítettük, csapjuk le, és vegyük fel az általa elejtett kulcsot, illetve scimitar-t. Keressük meg a faajtót, ami az egyik leghosszabb sín végén fekszik, és nyissuk ki, majd indítsuk be az ottani csillét. A csille elszáguld az ellenkező irányba, és ott betöri azt azt ajtót amit nem lehetett kinyitni semmivel sem. Ott felvehetjük Harbringer első ereklyéjét, az alkímia koponyáját.

A bányában találkozhatunk még egy csuklyás figurával is, akit sem erővel, sem mágiával nem tudunk legyőzni, de ha van nálunk egy banisment scroll, amit Elric-től lehet vásárolni, akkor ő sem jelenthet problémát. A rabszolgahajcsár terméből keletre haladva, találhatunk egy mágikus obeliszket, ami pont olyan piros fénnyel világít, mint az elvarázsolt parasztok feje. Menjünk végig a kő felé vezető sineken, és kapcsoljuk át ott is a csillét, és örömmel nézhetjük végig, ahogy a nehéz barlangi jármű teljes sebességgel neki megy és lerombolja a démoni követ. Ahogy porráomlik a kő, a parasztok magukhoz térnek, és nagy örömujjongással fejezik ki hálájukat nekünk, sőt még egy kulcsot is kapunk tőlük, amit a Ravenscar-ba vezető útunkon használhatunk majd fel. Most hogy ezt a kisvárost megmentettük, ideje Ravenscar-ba mennünk, és megkeresni a céhet, és az Árnyak templomát. Ám ezt az utat nem jegyezték le a legendák, ezért nektek kell kideríte-netek, hogy hogyan is folytatódik a történet, és hogy vajon előkerül-e Harbringer, hogy megmentse a világot!

Stayin' alive

A Soulbringerben az egyik, talán legnehezebb feladat az, hogy hogyan maradjunk életben főhősünkkel. Ezt hamar észre fogjátok venni, ha csak úgy végig akartok menni a játék első részén a leírás segítségével. Mert kellő szintlépés, és erőnlét híján, bizony még az első béna rabló is simán lecsap minket, és mi lesz később, amikor majd hárman-négyen is támadnak majd ránk... A Stonekeep taktikák itt sajna nem jönnek be, nem tehetjük meg azt, hogy beleütünk az ellenfélbe, majd elfutunk, mert a kedves utánunk futkos, ha már egyszer meglátott és addig nem hagy békén, amíg valamelyikünk meg nem hal! A távolsági fegyvereknek sincsen sok haszna, hiszen ahogy egyet belelövünk a kiszemelt célpontba, az elkezd keresgélni, és ahogy meglát, már rohan is felénk. Ettől függetlenül nem szabad hanyagolni sem a short illetve a crossbow-t, sem pedig a távolba ható varázslatokat! Arra tökéletesen megfelelnek, hogy egy-két lövéssel meggyengítsük a delikvenst, majd amikor észrevesz minket, gyorsan váltsunk fegyvert, ha nem akarunk bajba, és vele együtt a sírba kerülni! Később a játék során szerezhetünk íjainkhoz remek kiegészítőket, amivel megkeseríthetjük a ránk rontó szörnyek és banditák életét. Ilyen kiegészítők például a fogazott, és a horgas nyílvessző, amik egy jó célzással akár azonnali halált is okozhatnak! Kezdetben, ahogy egy igazi szerepjátékhoz illik, szinte egy szál gatyában indulunk, és a fegyverek terén sem állunk valami jól. A tőrnek semmi olyan előnye nincs, amiért érdemes lenne megtartanunk, ezért cseréljük le olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak lehet. Én azt javaslom, hogy dárdát vegyünk elsőként, mert ezzel a fegyverrel könnyedén elintézhetjük a környéken garázdálkodó rablókat, és így gyorsan felléphetünk kb. az ötödik szintre, amikor már nyugodt szívvel elmehetünk a bányába, vagy a barlangba. Igen ám, de miből is lehetne dárdát venni, hiszen nagyon megkéri




A kört persze most is mi fizetjük...

az árát a kovács? Azokat a munkákat, amiket feladatul adnak nekünk, végezzük el becsületesen, és ha elég szorgalmasak leszünk, akkor meglesz a pénz is! Én nem ajánlom, hogy mágiával próbáljátok megölni a banditákat, mert nincs elég manapont hozzá a kezdetekben. Az a kevés, ami van, az pedig jó lesz nekünk későbbre. Ha mégis elhasználná valaki a manapontokat, bizonyára nagyon ideges lesz, amikor megtudja, hogy csak egyfajtaképpen lehetséges a visszanyerése, ha veszünk egy 120 aranyba kerülő italt.

Szóval azt tudom tanácsolni, hogy aki nem milliomos, az inkább ne varázsolgasson az elején! Amikor "kigyakoroltuk" magunkat a kint kóricáló zsivány bandákon, induljunk vissza a


A hordónak nincs apja..izé..nincs csapja...

kovácshoz. Javíttassuk meg vele az elhasználódott fegyvereinket, és ha van zsákmányolt, illetve talált páncélunk, akkor azt is kalapáltassuk ki!

Ha már itt vagyunk, áldozzunk némi aranyat egy buzogányra is, mert a barlangban tanyázó csontvázakat hiába ütögetjük a dárdával... Persze, lehet ott találni fabunkót, de messze nem olyan hatásos csontváz ellen, mint a jó öreg buzogány. Vásárolható még a kovácsnál kard is, de én nem javaslom a megvételét, mert hamarosan nagyon sok kardot fogunk találni, csak győzzük eladni! Ráadásul, ha legyőzzük a bányában mászkáló slavemaster-t, akkor elvehetjük tőle a scimitar-jét, ami sokkal jobb a megvásárolható kardoknál. A páncélokkal is ez a helyzet, ne vegyünk, hanem várjuk ki türelmesen, amíg el nem vehetjük valamelyik ellenfelünktől. A csata miatt természetesen a páncél nem lesz jó kondícióban, de jóval kevesebbe kerül megjavítani, mint megvenni.

A kijavított páncélt, és az egyéb tartozékokat az backpack menüben található "próbababára" adogathatjuk fel.

Remélem az egyértelmű, hogy a páncélok állapotára is megkülönböztetett figyelmet kell, hogy fordítsunk, mert ha nem, akkor azt fogjuk észrevenni, hogy csata közben egyszer csak "lemállik" rólunk az egész védőfelszerelés!

Amikor főellenfelekkel nézünk szembe, mint például a kriptaőr, vagy a slavemaster, a következő taktikát érdemes követni a győzelem reményében: még a távolból lőjünk rá egy támadóvarázslatot, majd gyorsan mondjunk magunkra egy vagy kettő minor shield-et, és dárdával ütögessük őket. Ha pedig rosszul állunk egészségügyileg, akkor gyorsan varázsoljunk el egy minor heal-t is


Ön dönt: iszik, vagy kalandozik!

magunkra. Ezzel a taktikával sem lesz könnyű megölni a főkolomposokat, de egy kis kitartással miénk lehet a győzelem! A főhős egészsége minden csata után nagyon megcsappan, és ezt a kis hiányosságot nem árt, ha pótoljuk de nem mindegy, hogy milyen módon. Ha gazdagok vagyunk, akkor menjünk el az apothecary-ba, vagyis az alkimista "barátunkhoz" Barthelago-hoz. Nála sok féle gyógyital között válogathatunk, de az árai nagyon borsosak, ezért szerintem nem érdemes beruházni nála egyetlen gyógyitalba sem! A második lehetőségünk a boltos, aki különféle élelmiszereket árul, amelyek áruktól függően adnak vissza kisebb-nagyobb életerőpontokat. Az alma a legolcsóbb, de ez az élelmiszer hozza vissza a legkevesebb pontot. A halon sok pontot tudunk visszanyerni, de túl drága. Én köztes megoldásnak a kenyeret ajánlom, nem árt, ha belőle körülbelül 20 darab van nálunk. Persze azt se felejtsük el, hogy a rablóknál és a szörnyeknél is rengeteg életerőpontot visszahozó élelmiszert zsákmányolható! Ezeket soha ne adjuk el, hanem inkább raktározzuk, nagyon jól fog még jönni a későbbiekben Ravenscarban, illetve a templomban, ahol nem tudunk ételt venni. Végső jó tanácsként csak annyit tudok javasolni, hogy mindig excellent minőségű fegyverekkel és páncélzattal nyomuljunk, és a felesleges tárgyakat adjuk el, hogy hátizsákunkba minél több élelmet tudjunk felhalmozni. A könyveket, amikben a világ történelme van, miután elolvastuk nyugodtan adjuk el, mert jó pénzt fizetnek érte! Persze nem árt, ha tartunk egy mentést is, ahol még megvan a könyv, hátha szükség lesz rá mint információ forrásra.....

Úgy gondolom, hogy mindenképpen megérte ilyen sokat várni erre a programra, mert nagyon jól sikerült. A grafika egyszerűen káprázatos, ilyen szép hópelyheket még egyetlen játékban sem láttam! A figurák mozgása szinte tökéletes, és a komor téli táj is szívbemarkolóan gyönyörű képet mutat.A zene nagyon jól illeszkedik a játék sötét hangulatához, és a színészek is kellő beleéléssel mondják a szövegüket, nekem legjobban a főhős kissé optimista fickót sugalló hanglejtése tetszett. A játékidővel sincs probléma, szerintem van benne olyan 100-120 órányi bőven, de lehet, hogy több is.

Talán csak egy negatívumot tudnék mondani, mégpedig azt, hogy ha lesz is második rész, arra megint mennyit kell majd az igényes szerepjáték rajongóknak várniuk? Remélem nem annyit, mint amennyit Rathenna polgárainak kellett Harbringer visszaérkezéséig...

Solan



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Végre egy hangulatos, jól játszható dark fantasy!

végítélet

95%

WILD WILD WEST THE STEEL ASSASSIN

★ A cél szentesíti az acélt

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SouthPeak Interactive
Kiadó: Ubi Soft
website: www.ubisoft.com
Minimum konfig: P-II266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II400, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Poros utak, füves prérik, sziklás kanyonok, fütyülő szél, zakatoló gőzmozdonyok, lármás szalonok, pisztolypárbajok... Igen, ez a vadnyugat. De mi a helyzet akkor, ha a felek nézeteltéréseiket nem coltokkal, hanem hatlövetű shotgunnal, pengevetőkkel, infraérzékelős revolverekkel, lángszórókkal, vagy elektromos puskákkal (!) rendezik le? És mit keresnek itt a titkosügynökök, meg a mágneses indukció??? Nos ez már valami más, valami egészen új... Igen egy "Vadiúj Vadnyugat".
Bizonyára sokan láttátok a morbid, fekete humorral fűszerezett Wild Wild West című vígjátékot. Történetünk ugyanebben a "kissé" anakronisztikus környezetben, öt évvel Abraham Lincoln, az Amerikai Egyesült Államok tizenhatodik elnökének brutális meggyilkolása után játszódik.
Az észak és dél közötti ellentét szülte rés is kezdett végre összezárulni. A dolgok tehát javulni látszottak, egészen addig, amíg Grant elnök halálos fenyegetést nem kapott valakitől, aki magát "Abraham Lincoln Igazi Gyilkosa"-ként nevezte meg. Az általunk irányított titkosügynököknek – mert ketten vannak – a filmből már jól ismert James Westnek (Will Smith), és Artemus Gordonnak (Kevin Klein) jutott az a feladat, hogy az idővel versenyt futva megtudják, kik állnak a könyörtelen fenyegetés mögött, megállítsák a gazembereket, és megmentsék az elnököt.

Ismét egy egyszerű rutinfeladattal állunk tehát szemben, a probléma csak az, hogy hőseinknek teljesen más elképzeléseik vannak a feladat megoldását illetően. Ha valaki nem látta volna a filmet, annak itt említeném meg, hogy James és Artemus olyan közel állnak egymáshoz, mint a tűz és a víz. Míg a mesterlövész James coltján (és más extrém fegyverein) kívül éles nyelvét használja az előtte álló akadályok leküzdéséhez, addig a pacifista Artemus (aki feltehetőleg létfontosságú tagja lehetett Mac Gyver családfájának) nagyítókkal, csipeszekkel, kis kézi – mindentudó - laboratóriumokkal, profi maszkokkal, és a jó ég tudja, hogy hányféle lehetetlen eszközzel vívja harcát a rosszfiúk ellen.



Ami itt nem található, az már nem is fegyver



A játék betöltődésekor a főmenüben találjuk magunkat, ahol hat lehetőség közül választhatunk. A "New Game"-mel új kalandnak vághatunk neki. A "Restore Saved Game" opció a korábban elmentett játékállások visszatöltésére szolgál. Az "Options" menüben állíthatjuk be a hangok, és a grafika minőségét, a zene és az effektek hangerejének arányát, valamint a játék nehézségi fokát. A kaland esetében ezt növelve csökkennek, illetve semmitmondóbbak lesznek a nyomok, amelyeket találunk. Az akció szintjén állítva pedig nemcsak az ellenfelek számát, hanem azok ügyességét, és agresszivitását is erősen befolyásolhatjuk. Ha valaki hallás alapján nem ért jól angolul, itt beállíthatja, hogy a párbeszédek szövegesen is megjelenjenek a képernyőn. A "Credits" cím alatt a fejlesztőgárda mutatkozik be, a "Help"-re kattintva pedig a játék irányítását tanulhatjuk meg (A "Quit" gombot nem mondom meg mire jó). *(most feladtad a leckét! – tényleg mire is? -Sz.JVC.)*

Grafika tekintetében az engine a már jól bevált fix pontokon rögzített kameraállásokat használja pre-renderelt hátterekkel. 3D támogatás van, még 3D-s hangzás is beállítható, amennyiben megfelelő hozzá a hangkártyánk. A zenék is kellőképpen vadnyugati hangulatot árasztanak, a szereplők pedig stílusos beszólásokat intéznek egymáshoz. Mindezt a filmből már ismert morbid humorral fűszerezték a fejlesztők. Az animációk szépek és igényesek lettek, de mivel ezek is erősen igénybe veszik a 3D kártyát, időnként erősen akadoznak. Egy komolyabb erőgépen talán...

A program kezelése gyorsan elsajátítható, bár néha kissé körülményes. Mivel stílusát tekintve a Wild Wild West leginkább egy kalandjátékhoz fogható, az irányítás oroszlán részét az egérrel végezzük, a billentyűzeten mindössze néhány "hotkey" kapott helyet. A képernyő játék közben két részre oszlik, a játéktérre, ahol hőseink mozognak, illetve egy vékony invertory sávra, amely alul helyezkedik el. Itt található az energia kijelzőnk, egy sheriff csillag, melynek öt csúcsa, illetve a belsejében látható szám mutatja aktuális életerőnket. A bal szélén lévő három karika ábrázolja a leggyakrabban igénybe vett felszerelési tárgyakat, a "bal" kézben a jelenleg aktív, a hátizsákban pedig a ritkábban használt eszközöket, valamint a naplót vehetjük szemügyre. A középső régióban látható négy karika illetve a "jobb" kéz az összes birtokunkban lévő gyilkoló eszközt, valamint az éppen a kezünkben tartott fegyvert, Artemus esetében pedig a bonyolult kis ketyeréket jelzi. Ha James-t irányítjuk, a "jobb" kéz és az energia kijelző között két szám is található. Ezek az aktív fegyverben lévő, illetve az összes hozzá tartozó lőszert mutatják. Ha a fegyverből kifogy a muníció, akkor a számok feletti "Reload"



Ezt a két gazembert egészen felvillanyozta a belépőm


Hát igen, itt aztán elég bizonytalan a talaj...

gombbal tölthetjük újra (bár ez meglehetősen hosszadalmas művelet). A sheriff csillag alatt van a "Menu" gomb, mellyel a módosított főmenübe jutunk. A "New Game" és a "Credits" opciókat három másik gomb váltja fel. A "Resume Game"-mel visszatérhetünk a játékba, a "Save Game"-mel elmenthetjük a jelenlegi állásunkat, bár ezt a gép időnként magától is elvégzi, a "Main Menu"-vel pedig befejezhetjük a játékot, és az eredeti főmenübe léphetünk.

A játéktéren lévő használható objektumokat a program a kurzor megváltoztatásával jelzi. A két lábnyom esetén a bal egérgomb egyszeri megnyomásával az adott helyszínre sétálhatunk, két gyors kattintással pedig futásnak eredhetünk. Ha a lábnyomokat zöld karika keretezi, akkor a mozgás végeztével a kameraállás is meg fog változni. A kéz ikonnal felvehetjük, illetve használhatjuk az adott tárgyat. A szürke fogaskerék azt jelzi, hogy az objektumon valamit használni kell, de épp nem az van a kezünkben. Ha a megfelelő eszközt vesszük elő, akkor a fogaskerék színe zöldre vált. A szem ikonnal megvizsgálhatjuk az adott dolgot, a szájjal pedig beszélgetést kezdeményezhetünk valakivel. A visszahajló sárga nyíl az előző menübe való visszalépésre szolgál. A nagy W megjelenése esetén elsődleges főhadiszállásunkra, a filmben látott szupermozdonyra (ezt a mozdonyt még James Bond is megirigyelné)


Egy odaolvadt cipőtalp maradványai...ez ám a forró nyom!

térhetünk vissza, vagy éppen távozhatunk onnan. Ha a kurzor óra formájúra vált, akkor átvezető képet láthatunk, melyet az ESCAPE gomb lenyomásával ugorhatunk át.
Ha az egeret egy ellenfélre húzzuk, akkor egy vörös zsugorodó célkereszt jelenik meg rajta. Lőni az egér jobb gombjával tudunk (minél kisebb a célkör, annál nagyobb esélyünk van a találatra). Ha ellenfelünk kívül esik a kezünkben tartott fegyver lőtávolságán, akkor a célkereszt színe szürkére vált. Ha a célpont nem látható az adott kameraállásból, akkor a képernyő szélén egy kis piros nyíl jelenik meg (A nyíl ilyenkor mindig az ellenfél felé mutat) míg a céltábla ikon olyankor jelenik meg, amikor ugyan ellenfélre mutatunk, de nincs a kezünkben fegyver. Artemust irányítva a célkereszt nem ellenségen, hanem megvizsgálható tárgyon vagy nyomon jelenik meg.
A játék pauzálása a billentyűzeten a P-gomb, vagy a SPACE lenyomásával történik. Az ESCAPE bejátszások és párbeszédek átugrására szolgál, a C-vel a párbeszédek szöveges kiírását kapcsolhatjuk ki/be, a H (vagy az F1) lenyomásával a "Help" menübe jutunk, míg a Q-gombbal kiléphetünk a programból. Új játékot



Tarolás! Így is használhatók a tereptárgyak...

kezdve először egy bevezető bejátszást tekinthetünk meg: Baltimore Harbor kikötőjének éjszakai félhomályában néhány alak ládákat csempész fel a dokkokhoz. A kikötő éjjeliőre azonban megneszeli a dolgot, és egy kolttal a kezében kisiet a dokk ládákkal zsúfolt deszkáira. Az egyik csempészt észre is veszi, és mivel az menekülni próbál lepuffantja. Ekkor meglát egy babát az egyik hordón. A bábu az elnököt ábrázolja, amint épp kezet fog valakivel. Hirtelen egy sötét alak lép elő, és fegyvert tartva az éjjeliőr fejéhez arra kényszeríti, hogy fogjon kezet a bábuval. Igen ám, csakhogy a bábura két igen termetes kondenzátort kötöttek, és amikor a fickó megfogja a kezét, azonnal agyonvágja az áram. Rövid időre látjuk az elkövetőt is. Az illető egy nő... És itt kapjuk meg James West irányítását. Épp a célbalövést gyakorolhatnánk, amikor egy sürgős üzenetet kapunk, miszerint maga az elnök hivat minket.
A tanácskozás a Wayfarerben (a szupermozdonyban) történik. Grant elnök itt közli velünk az őt ért fenyegetést, és felkér bennünket a veszély elhárítására. E nemes cél érdekében kölcsönadja nekünk a Wayfarert is. Ez a vonat lesz a későbbiekben hőseink elsődleges főhadiszállása. Minden küldetés befejezése után ide térnek vissza gyógyulni, feltölteni készleteiket, és felfegyverkezni. A Wayfarer jelenti számukra ezek után a kapcsolattartást is, a cselekmény ugyanis két külön szálon fut tovább. James az összeesküvők főhadiszállását indul megkeresni, Artemus pedig a kikötőbe indul, hogy kinyomozza a rejtélyes gyilkosság körülményeit. Hőseinkkel ezután négy-négy különböző pályán kell keresztülvergődnünk, míg végül az utolsó pályán ismét összefutnak.

A beszélgetés után választhatunk, kivel kezdjük a nyomozást, bár ez

Wild Wild West – a film



Mivel annyiszor hivatkoztam a filmre, úgy gondoltam összefoglalom a lényeges tudnivalókat, és a tartalmat dióhéjban azok kedvéért, akik nem látták, és kíváncsiak rá. Lássuk csak, mit is kell róla tudni! A Wild Wild West című vígjáték Barry Sonnenfield rendezésével készült, kiadásáról pedig a Warner Bros gondoskodott 1999-ben. Magyarországon az "Egy Vadiúja Vadnyugat" címen futott be a mozikba. A történet egy vadnyugati kisvárosban kezdődik, ahol James West (Will Smith) a legendás mesterlövész egy csempészbandára les. Miután a banda megérkezik, West gyorsan ismerteti velük politikáját: "Előbb lőjj, aztán még lőjj, és ha már mindenki meghalt, akkor kérdezz." A harc közben viszont a csempészek lovaskocsija elszabadul, és James csak a célállomásnál tudja megállítani. Itt, egy fogadóban megpillantja régi ellenségét, Vérfürdős McGrath-ot aki a szülei halálát okozta New Libertyben. Megpróbálja elkapni, de Artemus Gordon (Kevil Kline) egy szövetségi nyomozó megállítja, mivel a fickóból információkat akar kicsikarni. Dr Artiss Loveless (Kenneth Branagh) közbeavatkozásával azonban McGrath megmenekül. Grant, az Egyesült Államok elnöke azzal bízza meg Artemust és Jamest, hogy derítsék ki három elrabolt tudós hollétét, és azt, hogy ki szervez ellene összeesküvést. A szálak egy Manulo Pointhoz vezetnek, ahol fény derül Lovless és McGrath összeesküvésére. Loveless a masinológia segítségével olyan pusztító fegyvert akar létrehozni, amellyel kapitulációra kényszerítheti az elnököt. West és Gordon felveszi a harcot az őrült doktorral. A film innentől egy morbid humorral fűszerezett leszámolás-akció paródiává válik. Mivel a játék a folytatásról szól nem nehéz kitalálni, hogy a két nyomozó sikerrel járt... A film olyan morbid humorú, hogy az talán már törvényellenes is. A Wild Wild West egyébként amerikában kiérdemelte az Év Legrosszabb filmje díjat (bár talán csak azért, mert ez állt a legközelebb az Év Legmorbidabb Filmje díjhoz... Ki-ki döntse el maga.

csak a pályák teljesítésének sorrendjét határozza meg. Választott hősünkkel érdemes alaposan szemügyre venni a vonatot. Sok hasznos információt tudhatunk itt meg, ráadásul nem árt alaposan felszerelkezni/ felfegyverkezni az első küldetésre. James kocsija egy szalon berendezésére emlékeztet. Érdemes itt egy kicsit jobban körülnézni. A tükör mögött például kész fegyverarzenált találunk. A tükörrel szemben található a vetítőgép. Ebből fontos információkat tudhatunk meg a jelenlegi politikai helyzetről (csak úgy miheztartás végett), a gyilkosságról, és később Artemus laborjelentései is ide fognak kerülni. A kocsi innenső oldalán található ajtó Artemus szobájába vezet. A biliárdasztal a későbbiekben fontos helyszínek térképeit rejti, a vagon túlsó végében pedig egy diktafont találunk. Hőseink ezen keresztül számolnak be egymásnak felfedezéseikről. Mellette Artemus "lova" látható, bár külseje alapján én inkább nevezném gőzfűnyírónak...

Artemus szobája nem is annyira szoba, mint inkább laboratórium. A falakon tucatjával sorakoznak a különböző furcsábbnál furcsább anyagok és eszközök. Egy mellékhelységben maszkokat találunk. A fémasztal pedig különös szerkentyűket rejt. James látszólag legalább annyira viszolyog ezektől a találmányoktól, mint társa a fegyverektől. A laborállványon találhatjuk Artemus naplóját is, amelyben legújabb eszközeinek használati utasítását tárja elénk. Érdemes átolvasni. Ha készen állunk a felszerelkezéssel, és úgy érezzük, hogy már eleget tudunk, indulhatunk is.

James feladatai típusukat tekintve három részre bonthatók: Puzzle megoldások, tűzharcok, és ezek keveréke. A feladatok logikai részét elég jól eltalálták, nem kell rajtuk órákat rágódni, de nem is sík lineáris. Ezenkívül nem lehet panasz a változatosságukra sem: Van, hogy egy keresztrejtvényt kell megfejteni, máskor egy szolgálólánynak kell segítenünk, hogy eligazodjon a papírjai között, megint máskor egy dugóhúzót kell megszerelnünk az oda legkevésbé sem illő eszközökkel.


Ez a fickó fején fogja találni a szöget...egy egész hordónyit!


Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel...!

A harc is meglehetősen ötletes, a figyelmesebbek ugyanis az egyszerű mészárlás helyett felhasználhatják a tereptárgyakat is. Például a padláson rejtőző orvlövésznek könnyen áldozatul eshetünk, de ha golyót röpítünk a feje fölött dongó méhkasba, nem sok ideje marad célozni... Vagy például megütközhetünk a ránk váró nehézfiúkkal szabad terepen is (nem könnyű feladat), de ha felkapaszkodunk egy kocsira, és a hátukba kerülünk...

Külön hangulatot ad a harcnak a változatos, egzotikus fegyverek használata. Kezdetben nyolc ilyen gyilkoló eszközből válogathatunk, Ezek: Spencer ismétlő karabély, tizenkét (!) lövetű karabély, Colt 0.45 revolver, Gázgránát-vető, Mágneses-körtűrész-vető (ez utóbbinak külön érdekessége, hogy nem kell látnunk az áldozatot, mert a lövedék megkeresi magától...), Hopkins & Allen shotgun, Hatlövetű (!) shotgun, és Dupla tekercses villámgenerátor (!). Később aztán kezünkbe akadnak majd más fegyverek is. Elsőre talán kicsit egyoldalúnak tűnik a küzdelem, de a rosszfiúk száma fenntartja az egyensúlyt. A letarolt ellenfeleket soha ne felejtsük el átkutatni, mert némelyiküknél kötszert, muníciót, vagy egyéb a továbbjutáshoz létfontosságú tárgyat találhatunk.


„Szikra pattan olthatatlan..."

Artemus esetében is jelen vannak a puzzle feladatok, ezen kívül azonban gyakran használnunk kell majd színészi tehetségét is. Van például, hogy egy nem kívánatos személyt az ismerőse bőrébe bújva kell a korhadt deszkákra csalni.

Vannak hajók, amelyekre nem biztos, hogy Artemus gordont felengedik, egy tengerészt azonban...

A cselekmény tehát elég változatos, és fejtörőkben sincs hiány. Ha pedig valaki elakadna elég belenéznie James vagy Artemus naplójába, és máris újraolvashatja az eddig megfejtett nyomokat, sőt, könnyű fokozaton hőseink még ötleteket, instrukciókat is adnak a megszerzett információk alapján. A számítógép nem csak a nyomozásnál de az állások mentésénél is igyekszik segítségünkre lenni: A lényegesebb jelenetek után automatikusan menti a játékállást, így a tűzharcok kivételével nem is érdemes mentésre vesztegetni az időt. Ha pedig véletlenül úgy lépnénk ki a játékból, hogy elfelejtettünk menteni, a gép akkor is archiválja az eseményeket magától, így a feledékenyebbeknek sincs miért aggódniuk.

A sok pozitívum ellenére sajnos sokat nyom a latban a magas hardver igény. A szaggatásmentes futáshoz ugyanis a minimum követelményt erősen meghaladó gépre van szükség. Mindazonáltal akiknek tetszett a film azoknak valószínűleg nem okoz csalódást a játék sem, akik pedig lemaradtak róla, azok is elégedettek lehetnek, mivel egy igen színvonalas kalandjátékot tarthatnak a kezükben.

Atty

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Régi recept
új ötletekkel

végítélet

84%

Kérdés: Ugye TE is előfizettél már az 576 Kbyte-ra?
Válasz: .... (az Olvasó tölti ki)

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre, mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi géniuszukról ily módon tesznek bizonyságot!

Akik 2000. augusztus 15-éig legalább egy évre előfizetnek az 576 Kbyte-ra (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikat sorsoljuk ki:

2 db Voodoo 3 videókártya
2 db Riva TNT 2 32MB videókártya
2 db 13 GB winchester
10 teljes árú játékprogram.

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

Az 576 Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:
Budapest, 1389. Pf.132

Előfizetési díj	egy évre:	6.999,- Ft
	fél évre:	3.999,- Ft
	negyed évre:	1.999,- Ft

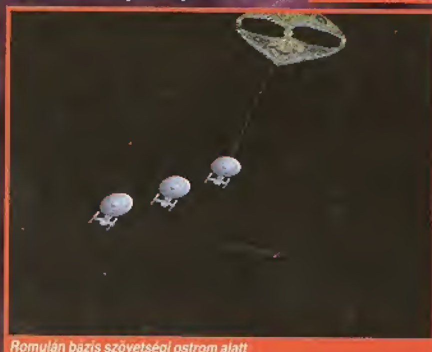
Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

★ Ki fogja uralni a Star Trek univerzumot?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro
website: www.microprose.com
Minimum konfig: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P200, 32MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: LAN, Internet

Amikor egy téma iránti rajongás már kisebbfajta őrületté fokozódik, a dolog általában túllép a saját keretein. Így történt ez a Star Trek esetében is: lassan egy egész iparággá nővi ki magát a Star Trek licensz felhasználása. Hogy csak szigorúan a játékok berkeiben maradjunk, (amivel mellesleg igencsak leszűkítjük a kört): volt például már Star Trek-es first person shooter, real time stratégiai játék, kalandjáték, de még flipper is. Természetesen már rég nem arról szól a dolog, hogy néhány furcsa (úgymond futurisztikus) külsejű figura repked a világűrben az Enterprise űrhajó fedélzetén: a Kirk, illetve most már Picard kapitány által feltárt űrbéli tájak egy ideje már önálló életet élnek. Maga a Star Trek univerzum a főszereplője a Birth of the Federation-nek is, mellyel a Microprose a jó régi Master of Orion alapjaira építkezett, vagyis a játék egy abszolúte klasszikus szabályok szerint működő, fordulónként zajló stratégia, egyetlen kis "kapitányocska" helyett egy uralkodót kell megszemélyesítenünk.


Romulán bázis szövetségi ostrom alatt

Az öt rivális birodalom

Egy rátermett uralkodónak természetesen csakis egyetlen életcélja lehet: az egyeduralom. Kiépíteni egy birodalmat, és eltiporni a riválisokat. Mindezt persze már számtalan Civilization-klónban átélhettük, de ami ezt a játékot különlegessé teszi (legalábbis téma rajongó számára): az a teljes Star Trek miliő. A játék alkotóinak az univerzum teljes technikai arzenálja a rendelkezésére állt. Vagy legalábbis majdnem a teljes. Mert noha egy civilizáció bölcsőjét kell megalapoznunk, arra azért ne számítson senki, hogy a kezdetektől indulunk, s így például olyan környezetben ténykedhetünk, mint amilyen még Kirk kapitány idejében volt. A Paramount – érthető módon – csak apránként hajlandó kiadni a kezéből a licencet, vagyis csak a sorozat legifjabb inkarnációjában látott dolgokat használták fel. Azok viszont mind megvannak maradéktalanul: a Szövetség oldalán az Enterprise osztályú vezérhajók, a klingon Bird of Prey csatahajók, és még lehetne sorolni a többi híres típust is.

De a technikai hűségnél talán még fontosabb, hogy a civilizációk is nagyon ismerősek: az egyes fajok képviselői pontosan úgy viselkednek, amint azt elvárhatjuk tőlük. A Ferengi aljas népség: oda áll, ahol pénzt szagol. A Klingonok büszke a harcosok, általában kitartanak a végsőkig. A Szövetség pedig – hogy is mondjam – olyan emberi. Látszólag az egyetemes jót szolgálják – például nincs még egy olyan faj, ami békét ajánlana fel, miután majdnem porig gyalázta az ellenfelét -, de valójában inkább csak taktika húzódik meg a "humánus" lépések mögött.

A játék elején az első dolgunk, hogy válasszunk magunknak, melyik népet akarjuk szolgálni – jóllehet inkább a nép fog szolgálni minket. A Star Trek világának mind az öt nagyhatalma jelen van: a Cardassian, a Föderációs, a Ferengi, a Klingon, és a Romulán. Az indításnál, meglepő módon rendkívül flexibilis környezetet találunk.

Megadhatjuk, melyik birodalom milyen technikai színvonalról kezdjen, szerepeljenek-e még kisebb, jelentéktelenebb fajok (mint például a Vulcaniak, vagy a Betazoidok), illetve, hogy milyen feltételek mellett lehessen a győzelmet kivívni. Utóbbihoz el kell döntenünk, milyen nehézségi szintet választunk, kérünk-e visszaszámlálót a fordulóknál, illetve a csatáknál, legyenek-e váratlan események, legyenek-e egyál-talán csaták, és ami talán a leglényegesebb: mire menjen ki a játék. Ha vendettát kívánunk folytatni, a számunkra szimpatikus faj két ősi ellenségeit kell eltüntetni a galaxisból, míg a Dominationnal a katonai és területi fölény megszerzése a feladat. Ja és persze nem utolsó sorban a meghódítandó galaxis formája és nagysága is változtatható.



Talán jó lenne, ha szót lehetne érteni ezekkel a disznóképűekkel...

Csicsás ikonok, átláthatatlan kezelés

Egy kissé – vagy inkább nagyon – nehézkesnek éreztem a játék kezelőfelületét. Már eleve a tanulóküldetések megoldása is meglepően kezdetleges. Ahelyett, hogy egy "tanárt" kapnánk, aki elmagyarázná, hová is kell bökdösnünk, inkább az egész kezelést feladták "házi feladatnak". Nemes egyszerűséggel úgy tudták le a dolgot, hogy kimentettek négy sajátos játékállást, amikhez a startmenüben találjuk a szükséges tájékoztatót egy külön fájlban. Javasolják, hogy ezt a fájlt nyomtassunk ki: ami tényleg jó ötlet lévén, hogy elég összetett az irányítás. Ha nincs nyomtatónk, marad a multitask módszer, ám ha jól vettem észre, ezt a program nemigen kedveli (egy idő után majd' fél perceket töltögetett a váltásoknál).

Rokon lelkek

Star Trek Armada
A később megjelent Armada teljesen ugyanabban a Next Generation-ös környezetben játszódik, mint a Birth of the Federation, csak épp az már egy real time stratégia lett teljes 3D-s támogatással. (ld. *576* '00/4 – 79%)

Homeworld
Az űrbéli stratégiai játékok egy másik "Next Generation-je", ami azonban nem a témájával, hanem a full 3D-s grafikájával vívta ki ezt a titulust. (ld. *576* '99/11 – 81%)

Az irányítás legjellemzőbb vonása, hogy mindent a bal gombbal kell csinálni. A térkép szektoraira a bal gombbal kell ráböknünk, majd miután így megtudtuk, milyen hajóink vannak ott, ugyanezzel a gombbal választhatjuk ki a mozgatni vagy egybecsoportosítani kívánt egységeket. Hogy ezután a kiválasztott hajóknak milyen parancsokat lehet kiadni, az attól függ, hogy mire lett az a gép legyártva. Amikor még csupán lakatlan területeket hódítunk meg, a kolonizációs hajóké a főszerep: velük terraformálhatjuk a bolygókat, s alapíthatjuk meg a kolóniáinkat. Ellenben, ha már vannak lakók (akik persze nem akarnak megválni az otthonuktól), akkor transzport hajókat kell bevetni: a segítségükkel juttathatunk harcoló egységeket a kívánt bolygóra. (A csatahajók nem tudnak leszállni, ezért velük, csak bombázásokat hajthatunk végre.)

Noha a hadügy fontos része egy birodalom életének, természetesen nem ez fogja a legtöbb időnket lefoglalni. A munka oroszlánrészét az jelenti, hogy a hadseregünkhöz megtermeljük a szükséges anyagi hátteret. És itt jön képbe a jobb egérgomb: ezzel bárhol is vagyunk, az ún. tábla menüt hívhatjuk be. Ez a korongszerű menü hat cikkelyből áll. Az egyszerűség kedvéért most vegyük őket az óramutató járása szerint, kezdve legfelülről. Az első cikkely mindig a legfőbb képernyőhöz juttat minket: a galaktika térképéhez – ahol már alapban is vagyunk. A második cikkellyel a kiválasztott naprendszer menüjébe kerülünk: ezekben a menükben hozhatjuk meg a gazdasági döntéseket. Átcsoportosíthatjuk a munkaerőt, ki/bekapcsolhatjuk a létesítmények energiaellátását (mert például ha valamit nem használunk, az feleslegesen fogyasztja az áramot), megrendelhetjük az aktuálisan szükséges építkezéseket, hajókat építtethetünk, átnézhetjük a már meglévő infrastruktúrát és eset-

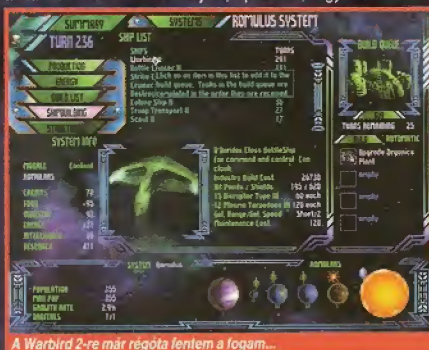
leg le is selejtezhetünk belőlük. Az építkezés terhét – ha úgy gondoljuk – leveszi a gép a vállunkról: az automata beállításnál mindig a legfontosabb dolgot kezdi el létrehozni. Igaz, ez a legkevesebb, amit megtehet. Nem olyan nagy segítség, hiszen sokszor jobban megéri vásárolni a dolgokat, mint építeni. Drága megoldás ugyan, de gyors: ahelyett, hogy kivárnánk a szükséges köröket, már a következő fordulóban a rendelkezésünkre áll a megrendelt hajó vagy épület.

A vásárlás ikonja ugyanott van, mint az építés, viszont ha már itt tartunk, egészen máshol kell keresni a kereskedelmet. (A térkép alján.) A kereskedelem ugyanis nem az áru-, hanem a pénzszerzés egyik legjobb módja. Ha már megvan a megfelelő infrastruktúránk, és még ráadásul jóban is vagyunk valamelyik másik birodalommal, az egyes bolygóktól kereskedő útvonalakat szervezhetünk a rivális bolygók felé, s egy-egy ilyen útvonal minden egyes körben hoz valamennyit a konyhára.

Visszatérve azonban a "táblás" menühöz: a harmadik résszel a titkosszolgálatunk feletti hatalmunkat gyakorolhatjuk. Az ügynökeinket százalékban kifejezve csoportosíthatjuk az ügyekhez: elkülönítve van a kémelhárítás, és a kémkedés. Azért vannak külön, mert míg a belbiztonságiaktól csak mi vonhatunk el vagy csoportosíthatunk át embereket, addig a "külügyön" belül az átszervezéseknél automatikusan mindig egy másik birodalomból lesz átcsoportosítva a szükséges létszám. A kémeink segítségével nem csak információkat gyűjthetünk az ellenségeinkről, de néha meg is keverhetjük a politikát – egy érdekes trükk például, amikor az ügynökeink kompromittáló hamis bizonyítékokat hagynak hátra.

A tábla legalsó része (ami a load/save opciókhoz vezet) után a következő fontos menüpont a diplomácia. A lezajlott körök után mindig láthatjuk, ha valaki hozzánk intézett valami üzenetet – legyen az egy területi igény, egy békejobb, vagy egy hadüzenet. A válaszunkat a diplomácia menüben okoskodhatjuk ki, már persze amennyiben valami kérésről vagy ajánlatról van szó. Ha valakivel békében álunk, azt nem támadhatjuk meg, csak a béke felrúgása után. Még csak be sem mehetünk hadi hajóval a területére – persze ugyanígy a másik félnek is be kell tartania ezeket a szabályokat.

A diplomácia egy igen gyakori témája a Star Trek sorozatnak, s ennek megfelelően a játékban is egészen részletesen van kimunkálva. Már ha csak barátkozni akarunk, annak is többféle fokozata van: eleinte még csak ideiglenes meg nem támadási szerződést ajánlhatunk, s ha már valakivel szabad kereskedelmi szerződésünk van, az a bizalom legnagyobb jele. S nem elég, hogy fokozatosan kell ápolni a baráti kapcsolatokat, még egy-egy üzenetet is többféle árnyalatban lehet megfogalmazni. Az sem árt, ha egy kis "ajándékkal" adunk nyomatékot a barátságos szándékainknak – ez határozottan sokat lendít az ügymeneten. Az ideiglenes paktumok és szövetségek megint más lapra tartoznak: ezeknél nincs olyan sok fontoskodás, hiszen rájuk csak extrém helyzetekben kényszerülnek a felek, amikor már mindenki megüzente valakinek a hadat.


A Warbird 2-re már régóta fentem a fogam...



Örömteli hír: 4.000.000 : 0 a mi javunkra!

A tábla utolsó cikkelye a kutatás menüjét hozza be. Ez kicsit hasonlít a kémkedéshez: arányaiban oszthatjuk el, hogy minek mennyi figyelmet óhajtunk szentelni. A következő témakörök vannak: biotechnológia, energiafejlesztés, computertechnika, lökhajtás, építészet, fegyverzet. A kutatás menüjében egyben tájékozódhatunk is: nem csak arról találunk adatbázist, hogy ezek mire jók, hanem konkrétan arról is, hogy egy újabb technikai vívmány (mint mondjuk egy új hajó) kikísérletezéséhez milyen szinten kell állnia az egyes témaköröknek. Ennek megfelelően pedig eldönthetjük, hogy hova csoportosítsuk a tudósainkat.

Az összes lépésünket végül a forduló lezárásával nyugtázzuk, mire hamarosan megkapjuk, mi lett a ténykedéseink eredménye. Ha a forduló során egy hajónk ellenségbe ütközött, úgy háromféle dolgot tehetünk: megtámadhatjuk az ellenfelet, a gépre bízhatjuk a csata lebonyolítását, vagy üdvözölhetjük a hajót. Amennyiben a támadást választjuk, 3D-ben láthatjuk a csatát – grafikailag tulajdonképpen ez az egyetlen, ami valamennyire '99-es színvonalat tükröz. Először madártávlatból kiadhatjuk a parancsainkat, majd végignézhetjük, jók voltak-e azok a parancsok. A csaták szintén fordulónként zajlanak, de persze ezeket a fordulókat a "normál" fordulókon belül kell érteni.

Rétegjáték

Akik esetleg valamiféle küldetéseket vártak volna a játétól, nyilván azt gondolják, hogy az állítható környezet ellenére nem túl sokat nyújt ez a játék. Azonban egyet biztosan állíthatok: a hosszúsággal nincs gond. Inkább csak az a baj, hogy ezt a hosszúságot miként érték el. A Birth of the Federation egy igazi "szöszmötölős" játék, amit csak a legtürelmesebbek fognak nagyra értékelni. Minden egyes meghódított naprendszer minden apró-cseprő dolgára személyesen kell felügyelnünk. Miért nem működik például a hajógyár, amikor már rég kiadtuk számára a parancsot? Hát mert nincs energia. És miért nincs energia, amikor már nem is egy turbina üzemel? A válasz: mert rosszul van elosztva a munkaerő... Ráadásul az ellenség meg olyan, hogy soha nem alszik. Tudni kell, hogy a hajóink csak bizonyos sugárban tudják a területeinket bejárni: ahhoz, hogy terjeszkedjünk, a határokon például újabb hajógyártó üzemeket kell létrehoznunk. De persze talán felesleges is mondani: az ellenség az ilyen létesítményeket bombázza le előszeretettel.

Hát igen. Főként, amikor már nem is egy naprendszernek vagyunk az urai, ezek a hátországbéli teendők – amiket sosem tudják fárasztani az embert, és nem járulnak hozzá az izgalom fokozásához.

A Birth of the Federation tehát a türelmes, igen figyelmes stratégáknak való, akik nem bánják, ha egy játszma netán fél napon át is tart. A játék lassúsága amúgy nem olyan ritka ebben a műfajban, ezért csak részben értékelhető negatívumként. Egyébként is: a Microprose még rendes is volt annyiból, hogy a Dominationnál mindössze csak a terep 60%-át kell meghódítani.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■□□□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

Körülményesen kezelhető, és kissé vontatott stratégia – de az biztos, hogy nagyon „startrekes"

végítélet

64%

Ezt ne hagyd ki! Az 576 Shopok július havi ajánlata



MIGHT & MAGIC VIII

Ezt ne hagyd ki!

Ha most vásárolod meg a M&M sorozat legújabb gyöngyszemét, ajándék 18 cm-es akciófigurát választhatsz Magadnak! *

PC CD ROM

9.990,-



HOT WHEELS



Kedvenc játék-autóid most a képernyőn is életre kelnek!

alkalmi ár:
~~17.990,-~~
5.990,-

ACTION MAN





A legmenőbb akcióhős ismét megmenti a világot! Erő, lelemény, és szuper fegyverek segítik útját

~~13.990,-~~
7.990,-

MOTO RACER 2



Eszement pályák, ördögi motorosok...
Bírod a kiképzést?
most csak
5.555,-

PlayStation

TÖRPPAPA AJÁNLATA!

Válassz ajándék törpöt Magadnak a legtörpösebb játékok mellé!

GAME BOY



~~9.990,-~~
6.990,-



AJÁNDÉK



~~7.990,-~~
4.990,-

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!



Egy darab: 1.990,-

Két darab csak 2.990,-

megtakarítás: 999,-



GLOVER



Jók a reflexeid?
Kitűnő a logikád?
Akkor ezt Neked találták ki!

~~3.990,-~~
1.990,-



THE FRENCH OPEN

Itt a tenisz szezon!
A legnagyobb sztárokkal mérheted össze tudásodat!

~~3.990,-~~
1.990,-



TRAFFIC GIANT

PC CD ROM

A formabontó tömegközlekedési szimulátorban az egész város közlekedésének irányítása a nyakadba szakad

9.990,-

ÚJ!

GUNSHIP!



A legújabb helikopőrület a szokott Microprose színvonalon

9.990,-

MAJESTY



Az év egyedülálló, stílusteremtő stratégiája ajándék Magic tha Gatering kártyacsomaggal

7.990,-

AJÁNDÉK

* Az akció július 31-ig érvényes

Várunk az üzleteinkben!



102
EGCSILLAG KFT




HAM-090
NO FEAR
18
PROCAR



PROFESSIONAL



102
JEGCSILLAG KFT
NO FEAR



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 90/2 90/3 90/4 90/5 90/6 90/7 91/1 91/2 91/3 91/4 91/5

91/6 91/7-8 91/9 91/10 91/11 91/12 92/1 92/2 92/3 92/4 92/5 92/6

92/7-8 92/9 92/10 92/11 92/12 93/1 93/2 93/3 93/4 93/5 93/6 93/7-8

93/9 93/10 93/11 93/12 94/1 94/2 94/3 94/4 94/5 94/6 94/7-8 94/9

94/10 94/11 94/12 95/1 95/2 95/3 95/4 95/5 95/6 95/7-8 95/9 95/10

95/11 95/12 96/1 96/2 96/3 96/4 96/5 96/6 96/7-8 96/9 96/10 96/11

96/12 97/1 97/2 97/3 97/4 97/5 97/6 97/7-8 97/9 97/10 97/11 97/12

98/1 98/2 98/3 98/4 98/5 98/6 98/7-8 98/9 98/10 98/11 98/12 99/1

99/2 99/3 99/4 99/5 99/6 99/7-8 99/9 99/10 99/11 99/12 00/01 00/02



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen

100, Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-	00/04	796,-
99/7-8	576,-	00/05-06	796,-
99/9	398,-		
99/10	398,-		

ARCADE FRENZY

★ Disney játékterem – belépés csak öt éven aluliaknak!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Disney
Kiadó: Disney
website: www.disney.co.uk
Minimum konfig: P133, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 32MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: –

Amikor megpillantottam a Disney Arcade Frenzy dobozát, az első gondolatom az volt, hogy a Disney nyilván a régi akciójátékait állította össze egy csomagba. Hamar rá kellett azonban jönnöm, hogy ez tévedés. Bár valóban egy összeállításról van szó, teljesen új játékok kerültek a válogatásba.

A dobozról jól ismert Disney-szereplők mosolyognak ránk, csakhogy meglepő módon nem a legnagyobb sztárok, hanem azok legkedvesebb barátai. Ezúttal tehát nem Aladdin vagy a Kis Hableány szerepébe kell beleélnünk magunkat, hanem Abu vagy épp Sebastian irányítását kell átvennünk.

Talán éppen azért, mert nem olyan nagy nevek szerepelnek, maguk a játékok sem olyan nagyok, s a megcélzott korosztály is kisebb. Ezeknél egyszerűbb játékokat keresve se találhat ember fia – nem is tudom, hol lehetne megszabni a legalacsonyabb korhatárt. Na de félre a rizsával, s vágjunk a közepébe!

Mushoot

A bejelentkező főmenüből a Mushoot az első játék, amivel egy úgymond lövöldözős anyagot indíthatunk. A Mulanból ismert Mushu sárkány a főszereplő, aki ezúttal Mulan helyett is a kínai nép védelmébe kél. Adva van egy domboldal, a völgyben egy kis kínai falu, a domb tetején pedig a gaz hunok ádáz serege. A hunok támadnak, és csak támadnak. Először csupán néhány harcos merészkedik elő, ám aztán egyre nagyobb hullámokban jönnek. Sőt miután néhányukkal már sikeresen végeztünk, a vezérük, Shan Yu is keresztülvágtat a mezőn, és néhány újabb kellemetlenkedő harcost hagy ott nekünk. Majd végül légitámadás is bejátszik: a magasból Shan Yu sólyma csap le időnként.

Mushuval egy ágyút kezelünk, pontosabban – merthogy ez így nyilván túl agresszív lenne – petárdákat durrogtathatunk az ellenség sorai közé. A színes petárdák füstjéből, se harcos, se lovas, se sólyom nem bújik elő élve, de sajnos a petárdákra nem igaz a közmondás, hogy "nagyobb a füstje, mint a lángja." A petárdák tehát ideig-óráig beválnak, de amikor már nagyobb hullámokban özönlik az ellenség, óhatatlanul át fognak néhányan jutni a zárótűzön. Ilyenkor kell bevetni a titkos fegyvert: a lavinát előidéző rakétát. Utóbbira mellesleg azért is szükség van, mert a petárdáink száma véges, tehát a tömegoszlatásra mindenképpen a lavina ajánlott. A speciális rakétával (az egér jobb gombjával indíthatjuk) kicsit feljebb kell célozni, hogy a lavinának legyen ideje "kibontakozni".

A csata minden egyes fordulójánál új lőszer-szállítmány érkezik, de vigyázat: ha azokat mind ellövöldözzük, semmi sem védi meg a falut a barbárok támadásától. Ha bármelyikük eljut a faluig, azonnal "munkához lát" és felperzsel egy házat, vagy egy lőszeres kocsit.

A falu ugyan lassacskán újjá épül, de ha túl sokan és túl sűrűn jutnak be, porig ég minden ház, és Mushunak nem lesz mit védelmeznie... A cél tehát az, hogy minél tovább, minél több fordulóban kitartsunk.



A korlátlan lehetőségek képernyője...





Vértelen csata augusztus 20-a szellemében

Rooftop Ruckus

A Rooftop Ruckus játékkal Agrabahban kell világosságot gyújtanunk. A lámpagyújtogató közalkalmazott szerepét Abu kapja meg. Végül is annyit kell tennünk, hogy Abuval minden egyes ablakba odaszökkenünk.

A dologban a nehézség, hogy a majom egyszerre csak egy "ablaknyit" képes ugrani, tehát a nagyobb távolságokat valamiképp át kell hidalni. A rugalmas napellenzők például kitűnő gumiágyként szolgálnak, amivel két emeletnyit juthatunk feljebb. Más a helyzet viszont, ha oldalsó irányokba nincs elég párkány: olyankor vagy kell találnunk egy repülőszőnyeget, s arra ugorhatunk rá, vagy kénytelenek vagyunk az épületeken belül közlekedni. Egészen pontosan: bejáratnak alkalmas ajtókat kell keresni, amiken aztán az "A" gombbal léphetünk be.

A teljesítményünket Jago folyamatosan kommentálja, ami rendes tőle, ám az már kevésbé szívélyes húzása, hogy időnként odaröppen az ablakokhoz, és eloltogatja a fáradságos munkánk által kivilágított lámpákat.

Rajta kívül ráadásul még mások is packáznak velünk: feldühödött őrök másznak fel, hogy ledobjanak minket, és gonosz dzsinnek is megpróbálják az utunkat keresztezni. Na és ott van még Jaffar is: amikor a sötét varázsló időnként előtűnik, tűzlabdákkal igyekszik megperzselni majmunk szőrét.

Igaz, azért Abu sem teljesen fegyvertelen.

Az őrök ellen hatásosan bevethetjük a banánhéj trükköt, hiszen egy majomnál majdnem mindig akad banán – vagy legalábbis akkor, ha nem felejtjük el felvenni őket. Kezdésnek mindösszesen három van. A héjakat a "D" gombbal lehet eldobálni, s mellesleg arra is használhatjuk őket, hogy Abu csússzon el rajtuk: így átcsusszanhatunk kisebb lyukak felett.

A banánokon kívül néha csodalámpák is megjelennek a párkányokon, ami szintén egy hasznos tárgy: megállítja az időt az ellenségeink számára.

A játék végső célja természetesen mi más





is lehetne, mint hogy minden pályán (képernyőn) kivilágítsuk valamennyi ablakot.

Ha a legkönnyebb fokozaton játszunk, Abu nem hajlandó engedelmeskedni, ha rossz irányt nyomunk – magyarán nem tud leesni.



Nem elég, hogy az örök zaklatnak, még Jágó is szabotál!

Flying Frenzy

A Flying Frenzy játékban mitológiai hősök játsszák a főbb szerepeket, vagyis a Herkules színfalai mögül lép elő néhány ismerős alak. A titánokról van egészen pontosan szó, akiket ugyebár Zeus nem véletlenül taszított le a Tartarosz mélyére. A hatalmas erejű óriások azonban csak nem nyugszanak, s már ott tartanak, hogy felfelé kapaszkodnak az Olümposz tetejére. Nekünk kell megakadályoznunk, nehogy feljussanak az Istenek lakhelyéhez, s ehhez a Pegazust irányítva minduntalan a fejükre kell koppintanunk. Nem árt vigyázni velük, mert néha megállnak, s kémlelik, merre is repkedünk. Ha vagyunk olyan elővigyázatlanok, hogy netán ilyenkor támadjuk meg őket, egyetlen csapással elintézik a szárnyaló lovunkat – vagyis egy életnek búcsút mondhatunk.

A repkedés közben a felhőkön megpihenhetünk, de ott sem vagyunk teljesen biztonságban, mert ott meg néha a Minotaurusz, a Medúza vagy épp a Kentaur lófrál. Őket is lelökdöshetjük, de értük persze nem kapunk annyi pontot, mint a titánokért.

Minden igyekezetünk ellenére előfordulhat, hogy kicsúszik az irányítás a kezünkből, de ettől még nem kell elkeseredni (legalábbis eleinte): legvégső mentsvárként még számíthatunk Zeus villámaira is (a "D" gombbal kérhetjük őket). Jóllehet hozzá kell tenni, hogy az isteni "szolgáltatást" csak korlátozott számban lehet igénybe venni. Ennél a játéknál természetesen az a lényeg, hogy minél tovább óvjuk az istenek nyugalmát.



Flounder Quest

A tenger mélyén játszódó ügyességi játék, a Flounder Quest, a Kis Hableány világába kalauzol minket: A kelekótya ráknak, Sebastiannak kell segítenünk megoldani néhány problémát, pontosabban neki kell segítenie a folyton bajba keveredő barátjának, Floundernek. A sárga halacskát állandóan elragadja egy gonosz polip, mi meg rohanhatunk kiszabadítani őt. Minthogy a korallok labirintusokat alkotnak, itt a legfőbb gondunk, hogy egyáltalán megtaláljuk a barátunkhoz az utat. Sietnünk kell, nehogy baja essék (meghatározott időkorlát van minden pályán), úgyhogy kerülnünk kell a ragadós hínárt, amibe ugyebár könnyen belegabalyodhatunk és a bugyborékokat, amik elsodornak minket a célunktól. Ellenben nem árt elkapni a csikóhalakat, mert a segítségükkel Sebastian felturbózva tud úszni.



Vigyázat, cápaveszély!

Az idő azonban nem az egyetlen ellenfelünk. Az is fejfájásra ad okot, hogy úgy tűnik, mind a cápák, mind a medúzák nagy gusztust éreznek egy kis rákhúshoz. Igaz, hősünk faji hovatartozása nem mindig csak hátrány! Két fontos "szervének" is nagy hasznát látjuk. Először is a páncélzata tesz nagy szolgálatot: ha látjuk, hogy egy támadó közeledik, a "D" gombbal összehúzhatjuk magunkat. Az ollókkal pedig kedvünkre csattogtathatunk ("A" gomb), s így átjárókat vághatunk ki a labirintusok omladékonyabb részeinél. Bejuthatunk például elrejtett ládákhoz, melyekből különféle kincsek kerülnek elő, s az összegyűjtésükkel növelhetjük a pontszámunkat. Mellesleg még egyéb fontos dolgok is előkerülhetnek, mint például órák, amikkel kitolhatjuk a küldetéshez megszabott időhatárt, vagy ékszer-szívek, amikkel pedig az életeink számát növelhetjük.

Szigorúan korhatáros

A játékok bár egyszerűek, minden tekintetben ízlésesen vannak tálalva. A grafika olyan, amilyet a Disney-től elvárni. Bár magukkal a játékokkal aligha volt sok munka (a kínai domboldalon lefutó pálcikaemberek animálásához például nem kell különösebb tehetség), azért ügyeltek arra, hogy a jól ismert figurák elég látványosan és elég sokat szerepeljenek. Gyakran felbukkannak az előtérben, és szépen animálva kommentárokat avagy magyarázatokat fűznek a játékokhoz. Ez különösképpen jellemző Mushura: a sárkány minden egyes sorozat után eljön az ágyútól, és mond valami bölcsességet. Megjegyzem: néhány beszólása nem tudom, hogyan fért bele a szigorúan csak gyerekeknek titulált kategóriába, nem túl agresszíve például, amikor azt hangoztatja, hogy "csak a halott hun a jó hun". Bár igaz, akkor már az is furcsa, hogy azokat a gonosz hunokat egyáltalán le kell lövöldözni. Az igényesség szerencsére nem csak a grafikában merül ki. Nagyon profi például a Help menü is. Ahelyett, hogy hosszas leírások ecsetelnék, mit is kell csinálni, inkább maguk a szereplők mutatják be a trükköket.

A kicsiknek tehát egészen biztosan könnyen emészthető és jó móka mindegyik játék. Azt viszont már kétlem, hogy a nagyobbakat is le tudnák kötni. Minthogy én is a "nagyobbak" közé tartozom, a saját tapasztalataimat tudom megosztani: egy darabig még csak jópofa teszem azt a hunokat lövöldözni, s hallgatni közben Mushut, de aztán egy idő után már továbbnyomjuk a dumákat, s újabb időintervallum letelte után már magát a játékot is továbbnyomnánk...

V.Z.

A titánok harca – kicsiben, kicsiknek

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Egy válogatás csakis a legifjabbak számára

végítélet

67%

576 KByte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH	11999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
ABOMINATION	9999.-
ACES	9999.-
ACM1918	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	11999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	5999.-
AGE OF EMPIRES	9999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	11999.-
AKCIÓ JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1	1999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	9999.-
ALIEN VS PREDATOR	6999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-
AMERICAN HISTORY	2999.-
ANDRETTI RACING	11999.-
APOCALYPSE	5999.-
ARCADE FRENZY (DISNEY)	9999.-
ARCADE POOL 2	4999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MEN 2	11999.-
ARMY MEN - TOYS IN SPACE	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ATARI ARCADE HITS	2999.-
ATLANTIS II	9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
B HUNTER	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEZONE 2	HIVJ!
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	4999.-
BIO FORGE /CLASSIC	4999.-
BLADE RUNNER (CLASSIC)	3999.-
BLAZE & BLADE	9999.-
BLOOD II - THE CHOOSEN	4999.-
BLUES BROTHERS	4999.-
BRAVEHEART	9999.-
BREAKTHRU	3999.-
BURN RUBBER BIG SIX	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-
BUSINESS TYCOON	9999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK	9999.-
C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM	6999.-
CAESAR III	3999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR AND DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON 2	4999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	9999.-
CHAOS GATE	11999.-
CHICKEN RUN	HIVJ!
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	7999.-
CIVILIZATION II	2999.-
CIVILIZATION II - TEST OF TIME	9999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-
CLUEDO CHRONICLES: FATAL ILLUSION	9999.-
CODENAME EAGLE	11999.-
COLD SHADOW	4999.-
COLIN MCRAE RALLY	6999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR/MICROSOFT	14999.-
COMMAND & CONQUER MEGA PAK	6999.-
COMMAND & CONQUER TIBERIANSUN	9999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE -AGE OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CROC /CLASSIC	3999.-
CROC 2	9999.-
CUB CHASE	4999.-
DAIKATANA	9999.-
DANCE EJAY 2	11999.-
DARK REIGN DATA	6999.-
DARK REIGN 2	HIVJ!
DARK STONE	11999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEATHKARZ	11999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DESTRUCTION DERBY 2	2999.-
DETHKARZ	11999.-
DEVIL INSIDE	HIVJ!
DIABLO II	12666.-
DID VIRTUAL WORLD	4999.-
DINO CRISIS	HIVJ!
DIPLOMACY	9999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
DISNEYS LION KING 2	11999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DRAKAN	11999.-
DREAMWEB	2999.-
DRIVER	11999.-
DUNE 2000	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EA TOP TEN PACK II	4999.-
EAGLE WATCH -RAINBOW 6 DATA	6999.-
EARTH 2150	HIVJ!
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA 2	1999.-
EF2000 EVOLUTION	11999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EMPIRE OF ANTS	HIVJ!
EVERQUEST -RUINS OF KUNARK	9999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXPENDABLE	11999.-
EXTREME G2	9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18 HORNET 3.0 /REPLAY	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FALCON 4.0	9999.-
FAMILY COLLECTION	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	6999.-
FIFA 98	3999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER PILOT	7999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999.-
FIGHTING STEEL	11999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FIRESTORM - TIBERIAN SUN DATA	6999.-
FLANKER 2.0	11999.-
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW	7999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLIGHT UNLIMITED 3	9999.-
FLUX	2999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FOOTBALL MANAGER 99	11999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FRENCH OPEN	3999.-
FRENCH OPEN 98	3999.-
FURBY	7999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME OF LIFE	2999.-
GANGSTERS	9999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999.-
GOBLINS 2	2999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX 2 /MICROPROSE	2999.-
GRAND PRIX LEGENDS	11999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GRAND TOURING	6999.-
GUITAR WORKSHOP	6999.-
GULF WAR	11999.-
GUNSHIP	9999.-
GUTS & GARTERS	9999.-
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HARDWAR	11999.-
HEAVY GEAR II	9999.-
HELLCOPTER	11999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF M.&M. 3 COMPILATION	11999.-
HEROES OF M.&M. 3 - SHADOW OF DEATH	11999.-
HEXPLORE	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS	9999.-
HIDDEN & DANGEROUS(Fight For Freedom)	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
HYDRO THUNDER	HIVJ!
I WAR	11999.-
ICEWIND DALE	HIVJ!
INDEPENDENCE WAR	7999.-
INDEPENDENCE WAR	7999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INDIANA JONES & The Infernal Machine	11999.-
INFANTS	9999.-
INTERSTATE 82	9999.-
INVICTUS	9999.-
IRON PLAGUE -TA KINGDOMS DATA	4999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JANES FLEET COMMAND	10999.-
JOHHNY HERBERT GP 1998	4999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KA52 TEAM ALIGATOR	9999.-
KINGPIN	11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KLÁNOK	9999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LE MANS 24 HOUR	9999.-
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	11999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LIATH	7999.-
LION KING II	11999.-
LITLE BIG ADVENTURE 2 /CLASSIC	3999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LUCKY LUKE ON THE DALTONS	7999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC CARPET :HIDDEN WORLDS	4999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAUI MALRD COLD SHADOW	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	7999.-
MECHCOMMANDER GOLD	2999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-
MEGA3PAK VOLUME1	11999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MESSIAH	9999.-
METAL FATIGUE	HIVJ!
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING	10999.-
MICKEY MOUSE COMPUTER KIT	9999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-
MISSILIE COMMAND	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
RALLY CHAMPIONSHIP /MOBIL 1	9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONOPOLY	9999.-
MONSTER TRUCK	11999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
MP3 STATION PLUS	9999.-
MS FLIGHT SIMULATOR	9999.-
MS FLIGHT SIMULATOR 98	9999.-
MUSIC MAKER 2000	6999.-
MUSIC MAKER VIDEO JAM	6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 2000	6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5	11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA BASKETBALL 2000 (FOX)	9999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NBA LIVE 2000	6999.-
NEED FOR SPEED III	2999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	6999.-
NEXT TETRIS	9999.-
NHL 2000	9999.-
NHL 97	4999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000 (FOX)	9999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
NOTATION	6999.-
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
NUCLEAR STRIKE	1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-
OTHELLO	1999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD COMPILATION	4999.-
OVERLORD	4999.-
PADLE BASH	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PATRIOT	4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PGA TOUR GOLF 486	4999.-
PIZZA TYCOON	4999.-
PLANE CRAZY	4999.-
PLANESCAPE TORMENT	10999.-
PLAYDOH CREATION	1999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST SWAT 2	9999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS UNDISCOVERED WORLDS	7999.-
POWERBOAT RACING	9999.-
PRECISION RACING	12999.-
PRESCHOOL	9999.-
PRINCE OF PERSIA 3D	11999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO HOCKEY 95	3999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
PUZZ 3D	1999.-
PUZZLES	1999.-
QAD	9999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY 5 -DRAGON FIRE	11999.-
RAILROAD TYCOON II - 2ND CENTURY	7999.-
RAINBOW SIX MISSION PACK	6999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY MASTERS	9999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS	5999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDGUARD	11999.-
REDLINE	11999.-
REDLINE RACER	11999.-
REDNECK RAMPGAE + DATA	2999.-
RENT A HERO	9999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-
REVENANT	9999.-
RISK	2999.-
RISK II	9999.-
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA	HIVJ!
ROLAND GAROSS TENNIS	3999.-
ROLLER COASTER TYCOON	9999.-
SABRE ACE	1999.-
SCARS	11999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-
SETTLERS III -QUEST OF AMAZONS	9999.-
SEVEN KINGDOMS II - THE FRYTHAN WARS	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOWMAN	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SHAKI	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY 2000 /CLASSIC	3999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-
SIM PARK	3999.-
SIMON SORCERER 3D	HIVJ!
SIMS	9999.-
SKULL CAPS	9999.-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUND COLLECTION 1 EJAY	6999.-
SOUND COLLECTION 2 EJAY	6999.-
SOUND POOL COLLECTION 2	7999.-
SOUND POOL COLLECTION 3	7999.-
SOUTH PARK	9999.-
SPACE COLLECTION	HIVJ!
SPEC OPS	11999.-
SPEC OPS 2	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE /CLASSIC	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-
SPORT JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-
SPORTS BASKETBALL	1999.-
SPORTS CAR GT	4999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-
STAR WARS INSIDERS GUIDE	11999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-
STAR WARS X Wing Vs TIE Fighter +Missions	9999.-
STARSHOT	7999.-
STRATÉGIA JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-
STRATEGO	2999.-
STREET WARS Constructor Underworld	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
STRIP POKER 2	7999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERBIKE 2000	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SWAT 2	9999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-
SYYRAH	9999.-
TAROT	4999.-
TEAM APACHE	1999.-
TECHNO 2 EJAY	11999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Movie CD	4999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-
TENKA	1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPÍTS	4999.-
TEST DRIVE 5	7999.-
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-
THE CIVIL WAR	4999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-
THE GREEN PORTAL	5999.-
THE SIMS	9999.-
THEME HOSPITAL	3999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF II	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA	6999.-
TODDLER	9999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP GUN	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PACK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-
TRAFFIC GIANT	HIVJ!
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
UEFA LEAGUE	1999.-
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA 9 - ASCENSION	9999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
ULTIMATE WAR PAK	11999.-
UNCIVIL AVIATION	4999.-
UP WORDS	4999.-
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
US NAVY FIGHTERS	4999.-
USAF	11999.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-
ÜGYESSÉGI JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-
V RALLY	2999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WALLSTREET TYCOON	9999.-
WAR BREEDS	9999.-
WAR TORN	HIVJ!
WARCRAFT II	2999.-
WARGASM	11999.-
WARHAMMER PACK	11999.-
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-
WETRIX	11999.-
WILD WILD WEST	9999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
WORMS 2	2999.-
WORMS ARMAGEDDON	9999.-
X COM APOCALYPSE	2999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	11999.-
XG2	9999.-
YAHTZEE	1999.-
ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

ADDICTION PINBALL	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
CYBER GLADIATOR	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
INCA	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION II	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-
SPEEDBALL 2	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
XENON II	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
FAMILY FUN	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONGG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-
SPEEDY EGBERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJ!
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ARMOR COMMAND	HIVJ!
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BLAM MACHINHEAD	HIVJ!
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
Broken Sword/Terracide/Apache Longbow	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
EXHUMED	HIVJ!
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL !	1999.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJ!
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JET FIGHTER FULL BURN	HIVJ!
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
MONTEZUMAS RETURNS	HIVJ!
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER 2	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
SURFACE TENSION	HIVJ!
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT!	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE	9999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	3999.-
ZOOL 2	1999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999,-
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999,-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999,-
COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-
MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-
BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-
POPEYE	
POPEYE OLIVE OIL 7"	1999,-
POPEYE 6"	1999,-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999,-
MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-
DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999,-
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-
SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-
SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-
QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-
SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-
METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999,-
MRYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	399,-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

LUCKY LUKE ON THE DALTONS' TRIAL

★ **Ismét veszélyben a vadnyugat nyugalma**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Aqua Pacific
Kiadó: Infogrames
website: www.infogrames.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Az Infogrames úgy tűnik, folytatja azt a kellemes hagyományt, hogy a konzolos ügyességi játékait PC-re is kiadja. Bár a "kellemest" talán illene idézőjelbe rakni, mert az is a hagyományhoz tartozik, hogy ezek az átiratok több éves késéssel jönnek ki. Ez vonatkozik most a Lucky Luke – On the Daltons' Trail-re is, mely egy '98-as PlayStation-játék változtatás nélküli konverziója.

Minthogy az Infogrames előszeretettel szerepeltet híres képregényhősöket a játékaiban, Lucky Luke közismert figura, nyilván már mindenki hallott felőle. A vadnyugat szerencsés flótásáról van ugyebár szó, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a revolverét. Ő az, aki már többször is hűvösre tette a rettegett Dalton testvéreket, akik azonban valahogy mindig megszöknek az igazságszolgáltatás markából. Nincs ez másképp most sem. Egy jópofa intro mutatja be a szökésüket Arizona "legjobban őrzött börtönéből", minekután ismét vérdíjat tűznek ki a fejükre. Luke – amint megtudja a hírt – felpattan hűséges lova, Jolly Jumper hátára, és azonnal a gazfickók nyomába ered...

Majdnem minden a régi...

Aki egy kicsit régebben követi figyelemmel az Infogrames mászkálós játékait, nyomban észreveheti, hogy Lucky Luke új kalandja nagyrészt a már bevált alapokra építkezik. A grafika ugyan 3D-s, de a játékmenet egy az egyben maradt a régi. (Aki veszi magának a fáradságot, és összeveti az előző Lucky Luke játékot a mostanival, még a pályák között is nem csekély hasonlóságot fedezhet fel.) Hogy továbbra is mennyire "egy síkban" kell gondolkodnunk, azt a legjobban azok a banditák példázzák, akik szó szerint keresztezik Luke útját. (Magyarul se nem előtte, se nem a háta mögött bukkannak fel, hanem az előtérben, vagy a háttérben.) Az irányítás nem terjed ki a térbeli célzásra, úgyhogy ezeket a gazfickókat igen nyakatekert módon kell likvidálnunk. Mondjuk egy elhagyott edény hever az út közepén, mire abba kell belelőnünk, hogy gellert kapjon a golyó. Vagy ami még jobb: egy esőcsatornába kell belepuffogtatnunk, hogy aztán a csatorna végén a könyökcső adja meg a lövésnek a helyes irányt...





„Keresd a gyöngyöt, Rantanplan!"

A játék attól válik különösen izgalmassá, hogy minden pálya más és más. Nem csak a helyszínek változnak, hanem a feladat is. Mielőtt azonban ismertetném a pályákat, nem árt tisztában lenni az alapszabályokkal. Azt talán felesleges is mondanom, hogy Luke sajnos nem halhatatlan, s minden egyes sérülés energiaveszteséggel jár. Az energiánkat pótlandó seriffcsillagokat kell keresnünk, továbbá nagyon elvétve hősünk aranyba öntött képmásával is találkozhatunk, melynek felvételével plusz egy teljes élethez jutunk. Életeket vásárolni is lehet, úgyhogy nem árt gyűjteni a pályákon lebegő dollárjeleket sem. Ha van elég pénzünk, minden pálya után egy kupechez kerülünk. Ott kétféle dologba ruházhatunk be: életeket és pályakódokat is vehetünk. Figyelembe véve, hogy a játékban nincs állásmentés, ez utóbbi mindenképpen jobb befektetés – no persze drágább is.

Mint látható, a pénzügyi helyzetünk javítása alapvető érdekünk. A gyors gazdagodás legegyszerűbb módja, ha sűrűn látogatjuk a bonusz-pályákat, ahol extra nyereményeket zsebelhetünk be. Igaz, eljutni hozzájuk már nem is annyira egyszerű: bizonyos "B" ikonokat kell felkutatnunk, melyekből általában négy van elrejtve egy pályán.

Az eddig felsorolt cuccok mind egy kijelzőn kaptak helyet (az F-fel hívható be/tüntethető el), melyen még egy fontos dolog van nyilván tartva: a dinamitjaink száma. A dinamitokkal ládahalmokat, vagy kőomlásokat tüntethetünk el az útból. Néha pálya-specifikus tárgyak is felkerülnek a kijelzőre – de erről később.

Nem árt tudni, hogy az alsó sarokban időnként felbukkanó iránytű sem csak disznek van ott. Az ugyanis sosem az északi irányt mutatja, hanem azt, hogy merre található a következő fontos tárgy. Az már más kérdés, hogy az odavezető utat már magunknak kell kikísérleteznünk.

Már megint a Dalton testvérek

Az első helyszín Abilene városa, amit megszállva tartanak a Dalton testvérek által felbérelt banditák. Bármelyik ablakból, sőt az utcán heverő ládákból is előbújhat egy-egy orvlövész. Meg kell keresnünk a kulcsot a seriffirodához, ahol magunkhoz vehetjük az első köteg dinamitunkat. Amíg nincs robbanóanyagunk, kénytelenek vagyunk az ellenséggel felrobbantatni az utunkat álló ládákat, illetve kis "logikai feladvány" gyanánt el kell lőnünk néhány kötelet is a továbbjutáshoz. A pályavégi robbantás után mindjárt egy főellenséghez kerülünk. A dolog egyszerű: egy nagydarab pasas faránkókat hajigál felénk, amiket nekünk a megfelelő célszerszámmal (értsd: palacsintasütő) vissza kell ütnünk a képébe. A lényeg a megfelelő helyezkedés: néhány jól eltalált tenyeres ütéssel hamar végezhetünk.



Nehezített célbalövés mozgó járműről mozgó járműre

A Dalton testvérek a vonatrablástól sem riadnak vissza, úgyhogy a következő pályán egy sínpár mellett vágtatunk. A kaktuszokat és a köveket ki kell kerülni, illetve átugratni. S nem elég, hogy Jolly Jumper épségére ügyelnünk kell, de még a vonatból lövöldöző haramiákat is be kell céloznunk. Miután sikerült megállítanunk a vonatot, a túszok épségéről kell gondoskodnunk. A vonatkocsik tetején szintén robbantani kell, csak úgy tudunk lemászni. A tehervagonokon újabb főnökök várnak ránk hordókban rejtőzködve – köztük az egyik Dalton fivér. A saját bombáikkal tudjuk kifüstölni őket, tehát vissza kell pattintanunk nekik.

Mindezek után egy mexikói faluba lyukadunk ki, ahol a varázsló csak az után igazít minket útba, hogy összeszedtük neki a bűvös gyöngyeit, amiket bizonyos haramiák szétszórtak. A gyöngyöket meghatározott sorrendben lehet begyűjteni, úgyhogy hosszadalmas munkáról van szó. Ez az első olyan pálya, ahol a helyszín bonyolultsága miatt szükség van az iránytűre. Az átjárókon keresztül ide-oda járkálhatunk a város keleti és nyugati fele között, és gyakran kerülőutakat kell találnunk. Például egyszer egy jókora gödörbe ütközünk, s pont felette lebeg a következő gyöngy, mire a megoldás: az ellenkező irányból kell megközelíteni, mert a túloldalt van egy gumifal, s azzal "felturbózhatjuk" magunkat egy elég nagy ugrás-

Mennyi is az az egy lóerő...?

hoz. Az iránytűn kívül nagy segítség Rantanplan, a kutya is. Még nem mondtam, de minden pályán az ellenőrzési pontokat Rantanplan személyesíti meg, vagyis azokat a helyeket, ahová halálozás után visszakerülünk. Na mármost a faluban viszont nem csupán ennyi a feladata, hanem még idegenvezető is. A legkönnyebben úgy akadhatunk a gyöngyökre, ha egyszerűen csak őt követjük.

A faluból egy bányába ereszkedünk le, ahol különböző liftek és gépek beüzemelésével haladhatunk tovább. A liftek például azért nem indulnak, mert a fogaskerekük ki van ékelve – elő tehát a pisztolyt. Az elágazó tárnák felnyitásához kulcsokat kell megkeresnünk, illetve kapcsolókat kell átállítanunk. Végül egy hamispénznyomdába érkezünk, ahol egy meglehetősen különös összecsapásra kerül sor.

A megátalkodott nyomdász egy távoli fülkében foglal helyet, és onnan próbál minket a géppel agyonpréselni. A felső soron először is bele kell lőnünk a villogó kapcsolóba, amivel egyrészt leállítjuk egy darabig a présgépet, másrészt – és ez fontosabb – tintát adagolunk a gépbe. A tintával kell ezután lespriccelni a mobil fülkét, azaz megfelelően időzítve és célozva rá kell taposni a zacskókra.

A gép felrobbanását követően Luke egy sivatagban találja magát, s ott van két Dalton fivér is – csakhogy fogva tartják őket az indiánok. Az indiánoktól úgy válthatjuk ki a foglyokat, ha összeszedjük a totemoszlopuk négy darabját. Ezzel tehát megint egy keresgélős részhez jutottunk. Ismét nagy szolgálatot tesz nekünk hűséges kutyánk, aki a távolban fog követni minket, s ahol totemet szimatol, hangosan ugatni fog. Felhívnám rá a figyelmet, hogy a tornádókkal sodortathatjuk magunkat, és hogy a halálmadarat, sőt még a sámán által kreált füstfellegeket is hasznosíthatjuk platformként. Gumiágyként amúgy a rugalmas csontok és a rugó alakú mérges kígyók szolgálnak. Utóbbit az álmában kell meglepni, különben belénk mar.

A két újabb Dalton fivér bekasztlizása után már csak a főnök, Joe Dalton van szabadlábon. Az utunk Albuquerquebe, egy mulatóba vezet, ahol egy Pat Poker nevű hamiskártyást kell felkeresnünk. A dolog persze nem megy simán: egy kocsmai verekedés közepén találjuk magunkat. Az irányítás nagyon egyszerű: az ugrás gombjával tudunk védekezni, a futás gombjával meg ütni lehet. Ha a gyomrunkat kívánjuk védeni, a védekezéssel együtt e lefele irányt is nyomni kell. Ütésből háromféle van: a sima jobb egyenesen kívül "gyomorszájast" és horgot is osztogathatunk – már amennyiben nyomjuk pluszban a le/fel irányt. A nyurga farmer szinte belerohan az ütéseinkbe, vele könnyű végezni. A dagadt nehézfiú sem ellenfél: a hasa szinte kínálja magát az ütésre. Pat Poker ellen viszont már taktikázni kell, azaz muszáj védekezni is.

Nehezített célbalövés mozgó járműről mozgó járműre

A hamiskártyás egy aranyásóhoz küld el minket, akinek a haramiák vették el az arany-dióit – értelemszerűen ez utóbbiakat kell tehát összeszednünk. A vízeséseknél felhívnám a figyelmet a zuhatagok közepén nyíló átjárókra – mindjárt az elején egy ilyenen keresztül juthatunk némi dinamithoz. A diókat bonusz-ládákból szedhetjük össze. Az ősz aranyásó végül egy kulccsal jutalmazza a munkánkat.

A kulcs segítségével egy újabb bányába érkezünk, ám ezúttal négy keréken fogunk közlekedni. A csillés száguldásnál a szokásos kellékek nehezítik a dolgunkat: leszakadt vagy hiányos pálya, útban heverő sziklák és csillék, a pálya felett átívelő gerendák. Értelemszerűen döntögetni kell a kocsit, illetve ugratni, s esetenként lehúzni a fejünket. A leglényegesebb azonban, hogy átállítsuk a váltókat (szintén a bedöntéssel), mert különben mindig ugyanoda fogunk visszakerülni, márpedig a rendelkezésre álló idő véges.

Utazásunk következő állomásaként egy favágóval kell megmérkőznünk. Az ökölharcot megelőzően a saját szakmájában is túl kell tennünk rajta: először egy favágó versenyen, majd egy erő-versenyen győzhetjük le. A lövést és az ugrást felváltva nyomkodva először erőt kell kifejteni, majd a speciális kijelző villogását követően a dinamit gombjával lehet indítani a fejszecsapásokat.

Dalton Cityben újabb utcai lövöldözésbe keveredünk, de ezúttal "first person" nézetben – csupán egy célkeresztet irányítunk. A város istállójában gyűjthetjük be végül az utolsó Daltont, aki bombákkal dobálózik. Utóbbiak kikerülésén kívül (és lehetőleg nem leesve) annyi a feladatunk, hogy jól időzítve belelőjünk a középső ládába, ami így aztán belendül, és ha jól céloztunk, túloldalt pont a megfelelő helyen fog egy zsákot a mélybe taszítani...

Rokon lelkek

Lucky Luke

A két évvel ezelőtti – akkor még 2D-s – Lucky Luke ugyanazokat a szimptómákat mutatta, mint a mostani: egy hajdanán remek konzoljáték megkésett konverziója volt. (ld. 576 '98/2 – 75%)

Tarzan

A Disney-féle Tarzan egy nagyon szép "ál 3D-s" platformjáték. A nehézségét tekintve pont az ellentéte a Lucky Luke kalandjának: talán már túlságosan is könnyű. (ld. 576 '99/9 – 80%)

Megkésve bár, de törve nem...

Amint az egyes megoldások "ésszerűségéből" is kitűnik, a Lucky Luke – On the Daltons' Trail egy elég nehéz játék. Szó se róla, szerencsére könnyű kódot vásárolni, de egyes pályák (főként a csillés száguldás) átkozottul keményck, sőt már-már idegesítőek. Az Infogrames a nehézséget tekintve is maradt a régi: nagyszerű ügyességen kívül nagyszerű idegek is szükségeltetnek.

A grafikán meglátszik, hogy két évvel ezelőtti PlayStation színvonal, de azért az animációk így is elég jópofák: a rajzfigurák kellően karakterisztikusak a 3D-ben is. A vadnyugati zenék szintén jót tesznek a westernhangulatnak, úgyhogy alapjába véve egy kellemes játék ez az úgymond "új" Lucky Luke. Kicsit öregecske, grafikailag kicsit idejétmúlt, de azért kellemes.

V.Z.

A bónusz-szintek

A pénzünket háromféle jutalomszinten gyarapíthatjuk. A leggyakrabban az üveglövészettel találkozhatunk: a színes üvegek különböző értékeket érnek. A csapos meglövéséért mínusz, az órát tartó Rantanplan eltalálásáért viszont plusz időt kapunk. A másik lehetőség, hogy szkanderezünk Jolly Jumperrel. Az ugrás/lövés gombbal "izmozhatunk", majd a dinamit gombjával nyugtázhatjuk az erőkifejtést – merthogy csak fázisonként lehet lenyomni. A harmadik, és egyben legbonyolultabb bonusz-szint, amikor kártyázni ülünk le Pat Poker-rel. Itt minden a szerencsén múlik. Pat nyolc lapot oszt le, s az a lényeg, hogy nem szabad felhúznunk a Daltonpofát. Bármikor kiszállhatunk a már megnyert pénzünkkel, de ha netán mind a hét jó lapot felfordítjuk, utána bankot robbanthatunk dupla vagy semmi alapon (két kártyával, 50%-os eséllyel).

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■□□□
ZENEBONA	■■■■■■■■■□

summa summarum

Sokszínű mászkálós játék – bár a „sokszínű" véletlenül sem a grafikára értendő

végítélet

75%

MP3 BARKÁCSOLÓK

★ Zeneprogik nem csak zenemágusoknak!

A következő leírásban három, régóta várt zenei anyagot tesztelünk, melyek: *e-Jay MP3 Station, e-Jay Techno2* és az *e-Jay Dance2*.

Kezdjük talán az **e-Jay MP3 Station**-nal. Mivel talán ez a legfelkapottabb téma mostanság. Van akinek jó, és persze van akinek nem, a lemezkiadó cégek nem túlzottan rázzák a rumbatököt az MP3 megjelenése óta. Az MP3 Station egy komplex intergált audiograbber, MP3 encoder, MP3/ Wav/CDDA lejátszó program, amivel írhatunk MP3 cd-t vagy akár rögtön egy audio Cd-t is átmásolhatunk, ha van a gépünkben egyszerre cd-rom és cd-író .

Installálás után két programot telepít fel az installer, az egyik az MP3 exchange amellyel wav-ből konvertálhatunk MP3-ba és vissza. A bal oldali ablakba kerülnek a kódolandó vagy dekódolandó wav file-ok. A jobb oldaliba a kódolandó MP3 file-ok. Az ablakon belül egy jobb klikkel választhatjuk ki a megmunkálandó file-t. A kódolás minőségét az alsó sorban lévő ikonokkal szabályozhatjuk egészen 32-320 kbit/s-ig. A kódolást convert ikonra való klikkeléssel indíthatjuk



MP3 Exchange panel

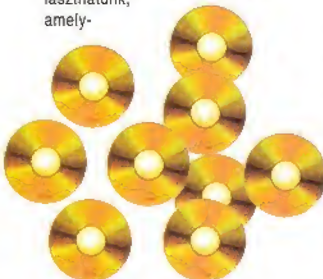
A másik az MP3 station amellyel készíthetünk MP3-at egy adott wav állományból, vagy egy audió cd-ről. Audió cd-ről rögtön konvertálhatunk wav-be, vagy esetleg MP3-ba.

A program igen szép grafikus felülettel rendelkezik, a lejátszott zenéhez különféle grafikai aláfestést is választhatunk, amely-nek a music animator nevet viseli. A music animator beállításához klikkeljünk a jobb alsó sorban lévő oszcilloszkópra! A konvertált vagy éppen audio cd-ről lejátszott zenét a pult közepén lévő ikonokkal vezérelhetjük. A baloldalon elhelyezett potméterrel a hangerőt állíthatjuk. Lehetőségünk van a lejátszott zenét gyorsítani és lassítani a Picth csúszka segítségével. A lejátszott számot megállíthatjuk, vagy éppen visszatekerhetjük a Jog csúszkával.

A program három különálló ablakból épül fel, a baloldali ablakban választhatjuk ki a zene forrását. Ezek lehetnek: Music Archive (Itt tárol-juk az előzőleg lekonvertált és katalogizált zeneanyagot.), Playlist Archive (A már elkészített playlista alapján lejátszhatjuk a zenéket.), Desktop itt tallózhatjuk a már meglévő, vagy most érkezett MP3 és wav fileokat tartalmazó könyvtárakat. A középső ablakban a megnyitott könyvtárban lévő fájlokat láthatjuk. A jobboldali ablakban az esetlegesen elkészített playlista látható.


MP3 Station panel

A lekonvertált zeneszámainkat négy kategóriába raktározhatjuk el. Ezek dance, house, techno és new. A new mappába az éppen konvertált zeneszámok kerülnek. Ezeket a baloldali Music Archive ikonnal érhetjük el. A bal felső oldalon négy ikon látható. A cd-t ábrázoló ikonnal a cd-rom-ba elhelyezett audio cd-t írhatjuk át egy üres lemezre. A fogaskerékkel indíthatjuk el az opciók menüpontot, ahol az enkódolási és cd írási paramétereket állíthatjuk be.



MP3 konvertálás audió cd-ről: A baloldali ablakban kiválasztjuk azt a meghajtót, amely az audió cd-t tartalmazza. A középső ablakban kiválasztjuk a kódolni kívánt file-t. A fájlon állva az egér jobb gombjával kiválaszthatjuk azt, hogy milyen formátumba kívánjuk konvertálni az adott zeneszámot. A konvertálás előtt a paramétereket állítsuk be az options menüben.

A program az MP3 konvertáláshoz Lame MP3 sűrítő programot használja. Amely a legjobb konverterek egyike, magas hangokban egyenesen kiváló. Sajnálatos, hogy a Lame által nyújtott lehetőségeket a program nem használja ki egészében, pl. variable bitrate encoding. Mindent összevetve egy jól megbízható és könnyen kezelhető MP3 környezet. Inkább kezdők számára ajánlom, de a lustább profik is nyugodtan használhatják.

Volt ugye annak idején a Magix Musicmaker, telt múlt az idő, és Ők minden félévben kiadtak egy új verziót amelyben, persze semmi, (vagy nem sok) változott, csupán a hangminta kollekció.

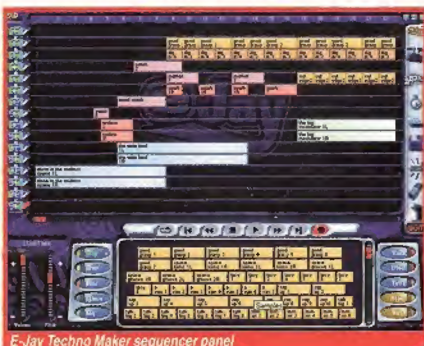
Az elszaporodó directx és Cubase realtime effektek arra sarkallták a programozókat, hogy beépítsék ezt a Magix-be. '97 környékén már tudott amplitudó és pitchshift effekteket. 98'-ban viszont érkezett az ACID, ami mindent tarolt. Tele volt realtime effektekkel, alapból használta az összes Cubase és Soundforge effektet, és a BPM-ben eltérő hangmintákat egymáshoz szinkronizálta. Erre a Magix is magalkotta a hangminták szinkronizálását, de a directx effekteket sehol sem látni. A groovemaker helyett maradt az opcionális Midi lejátszás. A két program keveredéséből kerekedett ki az e-Jay összes terméke. De a legjobb zeneprogram sem ér semmit igénytelen, rossz minőségű hangszerekkel. Szerencsére az e-Jay termékcsakládja igen jó minőségű, és nagy mennyiségű hangmintakészlettel rendelkezik.

Az **e-Jay Techno2** a Magix musicmaker és az Acid nevű program keveréke. A német fiúk mindkét említett program jó tulajdonságait felhasználták a program írása során. Ez az otthoni zenélgetésre kiválóan alkalmas programocska remekül megállja a helyét a zenei életben is. A Madison Avenue / Don't call Me babe című slágerben is valami hasonló programocskával készítették az alapot.

Ennek ellenére a program igen jónak mondható, mivel a használata is igen egyszerű, a kiváló minőségű hangmintákról nem is beszélve. Nézzük, mit tartalmaz a programcsomag!!!

- Hyper Generator, amely a futó patternre szinkronizálva, különféle effektek használatát teszi lehetővé.
- 3500 vadonatúj techno, progessive, hardcore, big-beat, ambient, trance, electro loopok.
- 16 csatornás hangkeverőt (mindezt HI-FI minőségben).
- Effect Studio amellyel saját mikrofonnal felvett, vagy már előtte rögzített hangjainkat effektezhetjük. (Monster, Chip munk)
- Time Stetching a hangszerek időalapban egymáshoz állításához.
- Hangszerek bevitele mikrofonon keresztül. (Fullduplex recording)
- Átjárhatóság a Dance e-Jay és a Dance e-Jay samplekitek között.

A program lényegében egy loop-based zeneprogram. Mi felhasználók, az eredetileg rögzített hangmintákat (loopok) tudjuk 16 csatornába bepakolni, és ezeket egyidejűleg lejátszani és effektelni. A hangmintákat a panel felső részén elhelyezkedő 16 csatornába pakolhatjuk fel. A csatornák elején lévő kis hangszórókkal ki-be kapcsolhatjuk az adott csatorna sztereo hangszóróit. A 16 csatorna hangerejét külön állíthatjuk, ha a jobb oldalon elhelyezkedő mixer ikonra klikkelünk. A hangszerek időalapját és nyújtását a jobboldalon lévő órára klikkelve érhetjük el. Megadhatjuk a


E-Jay Techno Maker sequencer panel



alakítgatni. Ha új effektezett hangszert szeretnénk a programba importálni, akkor válasszuk az effekt stúdió record, majd save ikonjait.
A kiválasztott effektet a bal felső sarokban lévő négyzettel kapcsolhatjuk be-ki. A zongora billentyűjével állíthatjuk a lejátszott hangszerünk hangmagasságát.

A Hyper Generátorban az átalakítandó hangmintát valós időben, akár kézzel, vagy adott kotta szerint bepakolt effektekel alakíthatjuk, az átalakított kész hangmintát elmenthetjük. A kotta 1/16-od lépésenként változik, a választható effektek: torzítás, visszhang, szűrő.

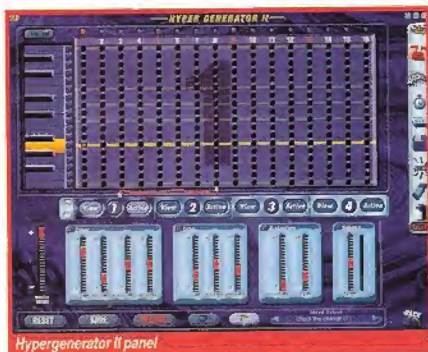
bejövő BPM számot, és a kimeneti BPM számot. A szinkronizáláshoz metronómot is használhatunk. A rendelkezésre álló hangszerkészlet a fő panel jobb és bal oldalán helyezkedik el. Választhatunk loop, drum, bass, sphere, voice hangok közül, ha nem találunk megfelelő hangszert, akkor a wave könyvtárból bányásszunk, természetesen csak azután, ha pakoltunk oda előtte hangszereket. A hangszereket, az ikonjukon való kétszeres kattintással hallgathatjuk meg.



E-Jay Techno 2 effect studio panel

Négy effektfiókot választhatunk ki, amelyek időben, sorban követik egymást. Viszont nem kötelező mindegyik fiók használata. A view gombbal megnézhetjük az adott fiókhoz tartozó kottát. Az active ikonnal tudjuk ki-be kapcsolgatni az effektfiókokat.
Az elkészült mixet a jobboldali lemezgombbal tudjuk elmenteni. A programcsomaghoz 13db előre elkészített mix tartozik, amelyeket a cd-n találunk meg.

Természetesen kezdetben bőven elég lesz a 3500 (!) alaphangszer.
A jobboldalon látható lemez-ikonnal betölthetünk és kimenthetünk a programból hangmintákat. Az Effect stúdióban alakíthatjuk a digitalizált, vagy a már meglévő hangszereinket a kívánt formára, pl. szűrhetjük (rezonancia, aluleresztő felülvágó, sáváteresztő ...), visszhangosíthatjuk, torzíthatjuk, állíthatjuk a hangerejét, robothangá változtathatjuk. A kívánt hangmintát a billentyűzetre dobva tudjuk

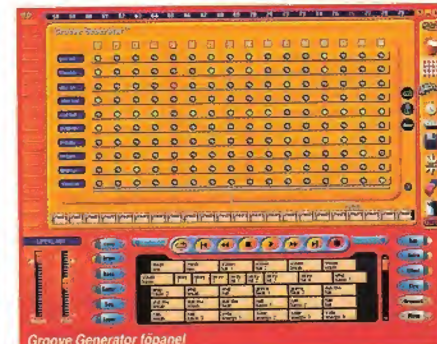


Hypergenerator II panel

Hátrányok

A program nem képes valós idejű effektek használatára, még az ACID realtime directx effekteket használ, Továbbá hiányzik az elkészült zene exportálása is, így például a saját dalunkból csak digitalizálva készíthetünk cd-t. A hangminták fix hosszúságúak, ezért csak feles illesztést lehet időben megvalósítani, de ezért van a programban egy külön opció erre a célra, ha a program nem tudja magától elvégezni, akkor majd mi megtesszük helyette.


Groove Generator Matrix panel


E-jay Dancestation sequencer panel

Az **e-Jay Dance2** kísértetiesen hasonlít a Techno2-höz. 1000 Dance és House hangminta áll a rendelkezésünkre. 500 dobhanggal felszerelt dobgép. Groove generator, amivel kisebb groovokat építhetünk az rendelkezésre álló hangszerekből. Ebben tehát a dance2-es verziójában már interaktív help segít betanulni a zeneszerzés fortélyait. Itt is 16 csatornás patternbe rakhatjuk a hangmintákat.
Az effect stúdió és a Tempo állító szolgáltatások azonosak a Techno2-vel, azonban itt a Hyper Generator II helyett egy dobgép jelentkezik, amely két részből áll. Az egyik maga a groove generátor, a másik pedig a

Groove Generator főpanel

groove generátor mátrix. A dobgép használatakor 500 előre felvett dobhangból állíthatunk össze a tetszés szerinti alapot. Az elkészült dobalapot három effektel fűszerezhetjük, mégpedig: torzítás, visszhang, szűrés. A fő-panelen található 16 csatorna után következő nulladik csatorna a dobgépé. A dobgép hangmintáit fogd és dobd módszerrel cserélhetjük le,

lehetőségünk van a dobhang előre-hátra lejátszására. Monó-sztereó állításra és a dobhang kismértékű hangolására.
További újdonság a Groove generátor mátrix, ahol 16 lépésben és egyszerre 10 dobhangból állíthatunk össze egyszerűbb groovokat, amelyet a patternbe később egyszerűen beilleszthetünk. A programpult alsó részébe pakolhatjuk be a groove darabokat. A szerkesztés egyszerű az aktuális dobhangnál szereplő lámpára kapcsolva az aktívvá válik, és ha odakerül a számláló, akkor megszólal. Ne feledjük, a groove mátrixban már nem állíthatjuk a megszólaló dobok típusát és jellemzőit! Ezt a groove generátor főpanelen kell elvégeznünk.
A program szinte ugyanaz, mint a Techno2 egy kis kiegészítéssel, a hangminták számában és minőségében nem találni kifogást, de a hangszer hosszúságára való illesztés igen zavaró. A dobgép igen kiforrott és jól használható, ráadásul egyszerű. A hangmintái felveszik a versenyt a Fruity Loops-al, ami pedig eléggé jónak számít.

Természetesen egyik program sem versenyezhet a professzionális programokkal Cubase stb..., de nem is az a céljuk. A program célja egy egyszerű, zenei ismereteket nem nagyon igénylő zeneprogram megvalósítása. A király még mindig az ACID !!! Kíváncsi vagyok ki fogja egyszer elvenni a koronát tőle...

Ahogy egy fiatal zenész mondta nekem egyszer:
"Én nem jártam konzervatóriumba, csak érzem, hogy mikor kell a fehér billentyű után leütni a feketét.

Kefe

(A programokról bővebb információt a www.ejay.com címen találhattok.)

HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ Hogyan (ne) csaljunk a Counter Strike-ban!

Bizonyára parázs vitát lehetne nyitni arról, hogy melyik a legkedveltebb Internetes first person shooter. Gondolom mindenki, aki foglalkozik a témával vagy a Quake családra, vagy a Half Life famíliára voksolna. Jómagam soha nem kedveltem különösen a Quake-et (nem tudnám megmondani, miért...), ellenben lehet azt állítani, hogy megszállott Half Life (továbbiakban HL) játékos vagyok. Ennek a kis ismertetőnek a középpontjában egy olyan Half Life "kiegészítő" játékmód a főszereplője, ami már régóta lázban tartja a világot, és egyre több játékost hódít el más first person shooterek elől. Ő lenne a Counter-Strike (továbbiakban CS). Mivel a játék hivatalosan még nem jelent meg, csak egyre újabb Internetről letölthető béta verziók jönnek ki belőle, nem készítek tesztet róla. Azt majd csak akkor, ha kijött a végleges verzió. Mert ha mindegyiknél annyit változtatnak (rontanak – ugye, ESS Ravine?), mint most a 6.5-ösnél, akkor egy szó sem lenne igaz, amit korábban írtam...

Ezeket az oldalakat nem azért írtam tele, hogy mindenkit megismertessek ezzel az igen király játékkal. Nem elsősorban a kezdőknek, inkább azoknak a srácoknak szántam, akik már elkezdték nyomni a CS-t, vagy már hónapok óta aktívan játszanak. A legtöbbjükkel nap, mint nap találkozom valamelyik magyar szerveren, és keményen pumpáljuk az ólmot egymásba. Kissé csapongó leszek, és mindenről írni fogok, ami éppen eszembe jut, de elsősorban arról a témáról, ami meglátásom szerint leginkább felcsigázta a kedélyeket – a CS csalásokról. Mert ha tetszik, ha nem, uraim, a csalások léteznek!

Mindenesetre, amikor ezt a cikket írom, már 5 napja kint van az új CS verzió, a 6.5-ös – sőt, mire az újság megjelenik, talán már minden szerver fel lesz frissítve vele, mindenki ezzel fog nyomulni. Ebben állítólag nem lehet csalni – legalábbis ezt ígérték a készítők. Sajnos ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit – szerintem rövidesen elkészülnek az új cheatek is. Remélem, azért tudok újat mondani azoknak, akik eddig csak hallomásból ismerték azokat a bizonyos csalásokat, remélem, hogy sok dolgot megértetek, ami eddig gyanús volt és remélem, hogy sok titokra is fényt tudok deríteni...

JÖTT A HALF LIFE!

Azt hiszem abban a pillanatban lettem szerelmes a HL-ba, amikor az Acompban a skacok először megmutatták, hogyan is kell egy PC-s játékot egymás ellen, hálózatban nyomni. Mivel nekem semmiféle hálózatom nem volt, addig nem is tudtam gyakorolni, amíg meg nem kaptuk ide a szerkesztőségbe a bérelt vonalunkat.


Kedves Terror, szerinted így mennyi esélyed van, hogy elrejtőzz előlem?

Talán nem hiszitek el, de a "rendes" egy játékos HL pályákat sohasem játszottam végig, még csak nem is foglalkoztam velük. Azt már zöldfülű koromban tudtam, hogy az Internetes játék egyik alapfeltétele az oly sokat emlegetett "ping", a misztikus szám, aminek minél kisebbnek kell lennie ahhoz, hogy minél gyorsabban, jobban és akadozás nélkül tudd élvezni a játékot. Na, hála a bérelt vonalnak, a pinggel a továbbiakban nem volt gond. Már csak meg kellett tanulnom játszani...

Végül a dolog odáig fajult, hogy két német csávóval alapítottunk egy HL klánt. Egyre több tagunk lett, és egyre többen ismertek meg minket, a sok jó eredménynek köszönhetően. Ment a játék, nem is rosszul. Ha a klánunkból már ketten egyszerre voltunk bent ugyanazon a szerveren, nem nagyon akadtunk ellenfelünkre – mivel a legtöbb deathmach pályán egyből megindult a sírás, ha valaki csapatban nyomta, előfordult, hogy álnéven kellett nyomulnunk – persze még így is sokan rájöttek a turpisságra. Nagyon tetszett, hogy ebben a játékban a csalás ismeretlen fogalom volt, így aztán akár utált valaki, akár nem, azt mindenképpen elismerték még a legjobban anyázó emberkék is, ha jól játszottál. Mindenki halálra gyakorolta magát, így aztán nem voltak ritkák a 120/2-es eredmények is, ami azt hiszem, magáért beszél...Volt két "nagyon titkos" fegyverünk is, amire emlékszem, hogy úgy vigyáztunk, mint a bodyguardok a Pápára – két script. Az egyik a távolugrást bindelte be állandóra egy gomb megnyomásával, a másikkal el tudtuk dobni a fegyvereinket. Nem voltak ezek csalások, hiszen egyszerű utasítások voltak a config file-ban, melyeket bárki meg tudott csinálni, ami egy kicsit utánanézett a dolgoknak.

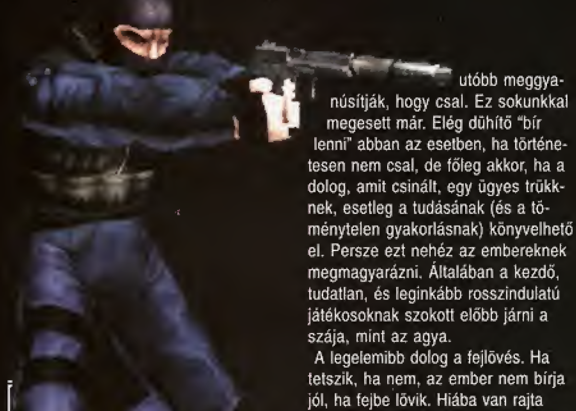
Volt egy másik neves német klán, akikkel már régóta kóstolgattuk egymást. Ment az anyázás rendesen, míg végül elkerülhetetlenné vált egy klánháború, hogy végre kiderüljön, ki a jobb. Kezdés előtt egy órával felhívott az egyik társam, és azt mondta, hogy van egy titka. Állítólag vettek páran valami mikrofonfélét, amin keresztül játék közben beszélgetni tudtak. Gondoltam jó nekik, de sok értelmét nem láttam, mert a HL egy olyan pörgős játék, hogy nem nagyon van idő diskurálni benne.

Na, nem ment könnyen, de végül felállítunk és elkezdtük. (Ez egy külön érdekes történet. Aki már részt vett klán-háborúban, az tudja, hogy kész művészet egy ilyen össznépi hiriget összehozni, megszervezni, és egyáltalán elkezdeni...) Magam sem tudom, hogy történt – csak nyomtam a tau gunt, mint a bolond – egyszer csak vége lett, mert pár perc alatt hülyére vertük őket. Ezután pedig beindult a gépezet, azaz a mocskolódás, hogy mi csalással nyertük meg a meccset. Állítólag nekünk nem fogyott az energiánk, meg a lőszerünk sem. Ez persze nevetséges vád volt, de legalább rájöttünk, hogy a HL már nem tartogat túl sok meglepetést számunkra, más elfoglaltság után kell nézni...

JÖTT A COUNTER STRIKE!

Akkoriban már jócskán voltak CS szerverek a világon, de nem is foglalkoztam velük soha. Azt se tudtam, mi az a CS. Amikor viszont a klántársaim kezdtek elmaradozni a HL szerverekről, én is beugrottam a buliba. Mit mondjak, a HL után meglehetősen gyatrán ment a játék, leginkább csak halottként lebegtem és bámultam, ahogy a nagyok osztják egymást. Jó pár hétbe telt, mire megtanultam, mit is kell itt csinálni, újabb pár hétbe meg az, hogy hogyan kell "rendesen" hasz-





nálni a különböző fegyvereket. Ma már jókat röhögöm azon, hogy milyen béna voltam, amikor állandóan csak a shotgunt vettem meg, aztán csak káromkodtam, amikor az ellenség száz méterről két lövéssel leszedett.

Kezdtem belejönni a dologba, de az igazi sikerélmény valahogy elmaradt. Azok a szemét német meg angol játékosok valahogy nagyon jól játszottak, túl jól. Nem mindig, de elég gyakran voltak olyan szupermenek, akik látványosan legyalázták az egész bandát. Ez még nem lett volna baj, hiszen bizonyára sokkal többet gyakoroltak, viszont olyan dolgok is történtek a játékban, amik a HL-ban soha. Magyarul nem tudtam megmagyarázni, hogy miért haltam meg és hogyan. Csalásra gyanakodtam...

Gondoltam utánanézek, mi újság a neten. Beizzítottam az összes ismert keresőt, beírtam az összes lehetséges szókombinációt, de nem találtam semmit. Pontosabban egy dolgot találtam: a különböző fórumokon egy csomó ember könyörgött, hogy valaki küldjön nekik CS csalásokat. Ezután, a napnál is világosabb lett, hogy vannak csalások, csak valakik nagyon őrzik őket. Érthető...

Ekkor jutott eszembe, hogy megkérdezzem a többieket a klánban, mit tudnak a dologról. Mondja is a haverom, hogy természetesen EZERREL megy a csalás, és adott egy (akkoriban még) szupertitkos címet, hogy hova nézzek el. Persze megkért, hogy ha lehet, ne csaljak a játékban, mert ez nem méltó a klánunkhoz...

Azon a bizonyos címen temérdek csalást találtam. Annyit, hogy több napba került, mire mindet kipróbáltam. Egy-egy csalásnak több verziója is volt, és az is lehet, hogy nem mind jut az eszembe. Arra mindenképpen jó a dolog, hogy ti is tisztában legyetek vele, mi is történik – történt ebben a játékban. Szerintem egy csomó dologra magyarázatot fogtok kapni!

CSAK ÚGY MINDENRŐL, AMI NEM CSALÁS

Ha az ember elég sokat nyomja a CS-kal, és megy is neki a játék, előbb-utóbb meggyanúsítják, hogy csal. Ez sokunkkal megesett már. Elég dühítő "bír lenni" abban az esetben, ha ténylegesen nem csal, de főleg akkor, ha a dolog, amit csinált, egy ügyes trükknek, esetleg a tudásának (és a töménytelen gyakorlásnak) könyvelhető el. Persze ezt nehéz az embereknek megmagyarázni. Általában a kezdő, tudatlan, és leginkább rosszindulatú játékosoknak szokott előbb járni a szája, mint az agya.

A legelemibb dolog a fejlövés. Ha tetszik, ha nem, az ember nem bírja jól, ha fejbe lövik. Hiába van rajta páncél, hiába van nála géppisztoly – aki nem tanul meg a CS-ban fejmagasságban tartott fegyverrel közlekedni, az ne anyázzon, ha valaki a Desert Eagle-el két lövéssel leszedi!

A másik dolog, a mozgás közbeni célzás. Tudomásul kell venni, hogy mozgás – főleg futás – közben nem lehet rendesen célozni, csak a filmekben. Hiába hiszed azt, hogy a célkereszt jó helyen van, nem találod el a palit! Sőt, még abban is különbséget tesz a játék, hogy állunk vagy guggolunk lövés közben!

Gyakran anyáznak egyesek amiatt, hogy kilőttek ugyan egy tárat, mégsem halt meg az állítólagos "csaló". Nem árt tudni, hogy a különböző fegyvereknek különböző a szórásuk! Leginkább az MP5 és az AK esetében tapasztalható, hogy pár méterről folyamatosan húzott ravasz (bal egérgomb, a gyengébbek kedvéért) esetén mindenhova lőnek, csak előre nem. Érdemes megtanulni kicsikét, úgynevezett "pötyögtetős" módszerrel lőni, így 2-3 rövid sorozattal bárki lefektethető. Főleg igaz ez az AK-ra, ahol minimális durrogtatással – kis túlzással egy-egy golyó kilövésével – fél pályáról le lehet lőni akárkit.

Én gyakorlatilag megértem az anyázókat. A CS-ot maximálisan életszerűre tervezték, ezért nagyon nehéz, és nagyon sok gyakorlást igényel. Tudjuk, hogy egy körben az embernek csak egy élete van, így elég idegesítő, ha valakit rögtön az elején lenyomnak, aztán csak bámulhatja a többieket. Szerencsétlen 2-3 körön keresztül gyűjt egy – szerinte – jobb fegyverre, hogy aztán rögtön elveszítse azt. Mindenesetre ez nem ok az anyázásra. Tudomásul kell venni, hogy vannak olyan fegyverek, amelyek jobbak és HALÁLOSABBAK a többinél, főleg egy olyan ember kezében, aki tudja is használni őket.



Mi nem stimmel ezen a képen? Jaaaa, kicsivel többet látok a képből a szokásosnál!

Ilyen VOLT például a 4/3-as colt, amivel a nagyításnak köszönhetően 1-2 lövéssel le lehetett szedni egy embert, akár többet is pár másodperc alatt, ha elég hülyék voltak, és egy kupacban álltak. Sokszor kaptam én is a fejemre a colt miatt ("Hogy szedtél le egy lövéssel Martin, teljes pajzsom volt"), de hát be kell látni, hogy az volt az egyik legprofibb cucc. Csak volt, mert az új verzióban levették róla a nagyítást. Szintén mocsok fegyver a 4/6-os AWP, ami egy lövéssel leszed bárkit, bármilyen páncéllal.

A másik dolog a falon átlövés. Sokan nem tudják, hogy a 4-es és 5-ös csoportban levő fegyverekkel át lehet lőni bizonyos vastagságú falakon, a fémlemezeken (padló, vasúti kocsi, korlát), ajtókon és az összes fadobozon. Látod, hogy az ürge fejvesztve bemenekül egy doboz mögé, te szitává lyuggatod a deszkát, mögötte a palit, aztán kapod a fejedhez, hogy csaltál. Persze, ha valaki csalást használ, és úgy hentel le valakit a falon keresztül, hogy annak helyzetét normálisan nem is láthatta, az más. Viszont egy fejmagasságban eleresztett sorozattal mondjuk némely jobbról-balról-felülről-alulról érkező gyanús zajok esetén elég látványos sikereket lehet elérni, és ez nem csalás, még ha szemét dolog is.

Nem árt, ha megismered a pályákat, mielőtt elkezdesz anyázni! Azok, akik minden nap, órákon keresztül nyomják az ipart már minden zugot, és búvóhelyet ismernek a mapeken, ezért nem feltétlenül csalás az, ha a tökéletesnek ítélt búvóhelyedet egyből felfedezik. A stratégiailag fontos helyek ismerete kötelező, hiszen minden mapen van 1-2 olyan pont, ahonnan egy többtagú támadó brigádot is könnyedén le lehet mészárolni csalás nélkül!



Ki mondta, hogy 300-as png fölött nem lehet hentelni?

Végül megemlíteném a Nightvision, azaz éjjellátó szemüveg fontosságát. Számtalanszor lehet hallani egy-egy sötétebb map esetében a "Hogyan vettél észre te mocsok?" beszólást. Főleg olyanok mondják ezt, akik talán még életükben nem vettek Nightvisiont. Pedig ezzel a kis cuccal kilométerekről ki lehet szúrni a lapulókat (ha nem lapulnak elég jól), de még a világos pályákon is jobban meg lehet különböztetni a skineket vele.

AMIT A CSALÁSOKRÓL TUDNI KELL

Sokan azt hiszik, hogy a CS csalások olyanok, mint annak idején a Doom kódjai – beütök egy kódszót, aztán sok pénzem meg fegyverem lesz. Persze, van néhány ilyen is, például az IMPULSE 101, amivel egy csomó pénzt lehet szerezni. A dolog bökkenője csak az, hogy ezek csak akkor működnek, ha a szerveren engedélyezve van a "csaló mód". Ilyenkor viszont mindenki tudja használni őket, és csak a legritkább esetben olyan idióta a szervergazda, hogy bekapcsolja.

Nem, a komoly csalások vagy úgynevezett "scriptek" (HL parancsokból álló utasítássorok, melyeket a config file-be kell beírni), vagy pedig komoly, több megás programfájlok.

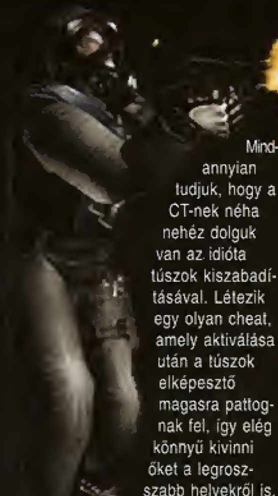
ÁRTATLAN CSALÁSOK

A CS csalások között vannak olyanok, melyek szerintem az "ártatlan" kategóriába tartoznak. Könnyebb lesz velük a játék, de igazán nagy mágus nem leszel tőlük.

MAGASUGRÁS

Elég kényelmetlen dolog, hogy a CS-ben bizonyos helyekre csak a guggolós ugrással lehet feljutni, bejutni. Ez harc közben igen körülményes, és eléggé igénybe veszi az ujjaidat. Egy marha egyszerű utasítássorral meg lehet oldani, hogy a rendes ugrásgomb megnyomására egyből magasabbat ugorj.

MAGASUGRÓ TÚSZOK



Mindannyian tudjuk, hogy a CT-nek néha nehéz dolguk van az idióta túszok kiszabadításával. Létezik egy olyan cheat, amely aktiválása után a túszok elképesztő magasra pattognak fel, így elég könnyű kivinni őket a legrosszabb helyekről is.

CT TERRORISTA SKINNEL
Teljesen idióta cheat. Berak téged a program a Terrorok közé T skinnel, de valójában a CT csapatnak játszol. Vársz egy kicsit, amíg a többi T előremegy, aztán szépen legyilkolod őket. Azért értelmetlen, mert a második kör után a leghülyébb játékosok is rájönnek a dologra, azonkívül ha a CT csapatban normális emberek vannak, azok is elküldenek melegebb éghajlatra.

NEM ANNYIRA ÁRTATLAN CSALÁSOK

Ezek már olyan cheatek, amelyek jelentősen megkönnyítik a dolgodat, de még ezek sem alkalmasak arra, hogy szuperembert csináljanak belőled. Mindenesetre több fraget tudsz begyűjteni velük.

JOBB CÉLKERESZTEK
Az alapból látható zöld célkereszt néha elég idegesítő (mivel sötét, zöldes-sárgás tónusú alapon nem igazán látszik), és nem is igazán pontos. Egy egyszerű piros vagy kék színváltoztatással, esetleg egy vörös "lézerpont" beiktatásával sokkal pontosabban tudsz célozni. Azt konkrétan tudom, hogy a 6.5-höz már megvannak az új célkeresztek.
SNIPER LÁTÓMEZŐ SZÉLESÍTŐ
Sokak kedvencei a távcsöves fegyverek, de van egy hátulütőjük, a célkereszt körül elhelyezkedő nagy fekete mező. Egy ügyes kis csalással ez eltávolítható, így mindent látsz a terepből.

TEXTURA KÍMÉLŐ
Ez az egyik legjobban használható cheat, és nem is veszi el TELJESEN a játék nyújtotta élvezetet. Egyszerűen leszedi a textúrákat a falakról, így minden kellemes világosszürke színben pompázik. Mondanom sem kell, hogy az embereket így akármekkora távolságból jól ki lehet szúrni anélkül, hogy kifolyna a szemed.

SKIN FÉNYESÍTŐ
A tájon, azaz a textúrákon nem változtat, viszont minden embert háromszor világosabbra vesz – kicsit olyan, mint a Nightvision, csak a zöldes köd nélkül. Segítségével gyerekjáték beazonosítani a közeledő személyeket.

REMEGÉS GÁTLÓ
Ezzel a kis scripttel ha nem 100%-osan, de elég jól ki lehet küszöbölni a nehézfegyverek "remegését". Magyarul, ha sokat lősz vele folyamatosan, nem mászik el a célkereszt. Nem tökéletes, de néha működik.

ELÉG SZEMÉT CSALÁSOK

Na, itt jönnek a jobb csemegék. Ezekkel még a címeres antitalentum játékosok is meglódulnak a fraglistán.

"...ÉS LŐN VILÁGOSSÁG!"
Ezt a csalást egy gombbal lehet kényelmesen ki-bekapcsolni. Nem csinál mást, csak reflektorfénnyel árasztja el az egész pályát, minden szegletet. Olyan, mintha 300% gammát tennél a képernyőre. Mondanom sem kell, hogy még egy bolhát is kiszúrsz a legsötétebb sarokban is. Ha eredetileg is világos a pálya, egyszerűen kikapcsolod. Olyan helyeken, ahol a "rendes" játékosok halomra lövik TÁRSAIKAT is a sötétben, soha nem fogsz többet falsot lőni. Nem is tud többet senki elbújni előled!

"JÖN A GRÁNÁT"
Ez egy nagy disznóság. Nagy körökkel jelzi, hogy hol vannak fegyverek a pályán. Mivel a fegyverekhez ugye általában ember is tartozik, így szerencsés esetben tudni fogod, hogy valaki van a közelben/távolban, így fel tudsz készülni a legrosszabbra. Sőt, ha valaki gránátot akar dobni, azt is jelzi, még a robbanási rádiuszt is. Ha megtanulod a körök színét, még azt is tudni fogod, kinél milyen fegyver van.



FEGYVERCSŐ HOSSZABBÍTÓ
Ennek a csalásnak a kiagyalója és készítője nagy koponya lehet, a macska rúgja meg! A csalás belövése után a fegyverek csövéből hosszú, CS mértékkel mérve több méteres színes vektor indul ki, ami átlóg a falakon is! A színből a fegyver típusát is meg lehet tudni, és ugye mondanom sem kell, hogy soha többet nem történik meg veled az, hogy befordulsz egy sarkon, és szemből fejbe lőnek – hiszen már rég tudod, hogy valaki van ott. Ha egy ajtóval szemben állsz például, azon is szépen átlóg, így rögtön bukik a jó terved, hogy ugye nyílik majd az ajtó, te meg jól lelövöd...A csaló marhák általában úgy szoktak lebukni, hogy már egy kilométerről odaszaladnak egy jelentéktelennek ítélt láda mögé és lelövik a mögötte lapuló ellenfelet, aki szerencsétlen még a kör legelején bújt el oda, amikor még SENKI sem láthatta. Hányszor láttam ilyet, mikor szellemként nézelődtem a pályán! Aztán amikor megkérdezed a manust, hogy ugyan honnan jött az isteni szikra, mindig valami nevetséges válasz szokott jönni, amiről minden profi tudja, hogy KAMU! Ezek a csalók csinálják azt is, hogy nem szaladnak be egy látszólag üres szobába – csak téblábolnak az ajtó előtt egy pontra meredve – mert látszik, hogy valaki mondjuk fentről vagy az ajtó melletti sarokból a fegyverét pont a nyílásra szegezi. A türelmetlen hülyék még azt is megkockáztatják, hogy ilyenkor elkezdik lőni kintről a falat, kiszámítva azt, hogy kábé hol lehet a védő.
Azért nem tökéletes egyébként a cucc, mert ugye azt nem lehet tudni, hogy kinek a kezében van a fegyver – társében vagy ellenségében – azonkívül, ha a fegyveres nem "feléd" néz (mondjuk pont háttal áll), nem látod a vektort. Mindenesetre marha nagy segítség.

HALÁLOS CSALÁSOK

Ezek a cheatek borzalmasan keményék, segítségükkel lehet azokat a bizonyos misztikus dolgokat produkálni. Az a szerencse, hogy ha valaki hülyén használja őket, nagyon könnyen ki lehet szúrni, hogy valami nincs rendben.

HELYZETJELZŐ
Ez a legmelegebb csalás, szinte minden egyben! A fegyvereknek hosszú csövük van, ez gondolom természetes. Ehhez hozzá jön, hogy az emberekből két hosszú színes vektor indul ki (deréktájban) jobbra és balra, a "menetirányra", azaz a fegyver vektorára merőlegesen. Természetesen ezek is átlógnak a falakon. Így pontosan meg tudod határozni a pali helyzetét 3 dimenzióban (akkor is, ha nem feléd néz) – a vektor színéből pedig, hogy társ vagy ellenfél! Ez nem minden, mert az emberek feje fölött és talpa alatt (kb. 3 méter magasan ill. mélyen) színes lebegő háromszög mutatja a pali helyzetét, így azt is ki tudod szúrni, aki térben alattad ill. feletted van – mondjuk egy emelettel feljebb vagy lejjebb!

ÁTLÁTSZÓ FALAK
Ez a legnagyobb mocsokság, szerencsére nehezen használható, és pepecs meló felinstallálni. Gyakorlatilag minden textúrát átlátszóvá tudsz tenni vele, ehhez viszont be kell állítani minden egyes textúrát, ami a mapek számát ismerve lehetetlen. Mondjuk, ha valaki egy-egy minden szerveren használt, közkedvelt mapet meghekkel, könnyebb lesz a dolga. Végeredményben nem éri meg a vesződést, mert csak annyi előnye van, hogy minden helyzetből látod a fal mögött történő dolgokat.

MISZTIKUS CSALÁS
Erről a csalásról beszélnek a legtöbbet, habár senki sem biztos benne, hogy létezik. Ő név szerint a FEJLŐVÉS CHEAT. Azt mondják, hogy aki ezt felrakja, minden lövéssel fejbe találja az ellenfelet. Én egy ilyen aimbot.exe file-t találtam idáig, de nem működött – az biztos, hogy ennek komoly programfile-nak kellene lennie, nem kevesebbnek! Szerintem nincs is ilyen valójában, az egész csak szívatás!
Fejlövés script-tel viszont már találkoztam, de ez nekem egy új dolog, még nem volt alkalmam kipróbálni. Ahogy belenéztem, annyit csinál, hogy a célkereszt lövéskor "fejmagasságba" állítja. De ettől célozni még ugyanúgy kell...

MAGYAR KLÁNOK

Köszönhetően Internet szolgáltatónknak mostanság nem elég a sávszélességem a német szerverekhez, így szinte kizárólag csak magyar szervereken játszom. Persze ez nem baj, sőt! Állítom, hogy a "híres" magyar játékosok és klánok ugyanolyan jók, mint a külföldiek! Nem véletlenül használtam a "híres" jelzőt – nevetségesnek tartom ugyanis, hogy azok a srácok, akik egy hete nyomulnak a CS-kal rögtön klánokat alapítanak. Mindegy, csak az ember neve előtt ott legyen az a három (vagy akárhány) betűs valami. Mindenkit felvesznek, hogy egyre többen legyenek. Aztán az első klán-háborúban kockára verik őket...
Ha érdekel a "valódi" magyar Counter Strike élet, látogass el – bocs, de a teljesség igénye nélkül – a következő oldalakra:

ACT kán
– http://www.extra.hu/ACT/
ESS klán
– http://160.114.80.5/
HUB klán
– http://hub.clanpages.com/startpage.htm
UNQL klán
– http://unql.matavnet.hu/inside.html
7xx klán
– http://www.extra.hu/i713/
NEGA klán
– http://193.6.144.100/nega/index2.htm

MCM Martin

(MCM klán – http://surf.to/mcm-clan)
(A szerző aktív CS játékos)

ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith
- Intel Pentium III 600MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

259.900 Ft

ACOMP Zenith
- Intel Pentium III 733MHz
- 8x DVD meghajtó

289.900 Ft

ACOMP Xplorer
- Intel Celeron 533MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

ACOMP Xplorer
- Intel Celeron 600MHz
- 8x DVD meghajtó

184.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- AMD® Athlon processzorral
- ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base
- Intel Celeron 500MHz

119.900 Ft

ACOMP Base
- Intel Celeron 600MHz

129.900 Ft

ACOMP Athlon
- AMD Athlon 650MHz

179.900 Ft

ACOMP Athlon
- AMD Athlon 750MHz

194.900 Ft

Az ACOMP Zenith egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATi Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsó sorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.



Az ACOMP Xplorer egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az ACOMP Base gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az ACOMP Athlon egy igen nagy teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbja a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

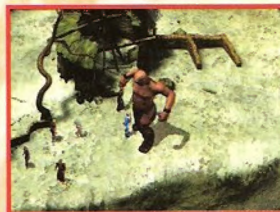
Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök augusztusban sem! Biztos lesz:



Terminus

A naprendszerünkben, mintegy 200 év múlva játszódó történetben, amikor már beindult a Mars benépesítése is, hirtelen megtalálják az ősi, idegen technológiát, amely lehetővé teszi, hogy a még messzebbi területekre is eljussunk a világűrben. Ez mindörökre megváltoztatja az emberiség jövőjét. A játékban kereskedhetünk, repülhetünk, végig lophatjuk az utunkat, vagy lövöldözhetünk az űrkalózokra, több száz karakterrel találkozhatunk, , illetve 19 űrkikötőben fejthetjük ki áldásos tevékenységünket.



Icewind Dale

A legújabb RPG játék, amely a Baldurs Gate motorját használja. Az IWD-ben nem lesznek olyan NPC-k, akiket beállíthatunk a csapatba, így rögtön hat karakterrel indulunk, amiket kedvünk szerint készíthetünk el. A kezdeti nehézségek leküzdésére sok, kisebb küldetést kapunk, amik teljesítése során erősödik a csapatunk. A küldetések jó része dungeon-okban játszódik, sokkal inkább, mint a Baldur's Gate esetén, amit már csak azért is érdemes megemlíteni, mert az irányítás és a menük is teljesen egyeznek. Mindemellett a játék elég nehéz, főleg az elején, amikor még a csapatunk amatőr szintű, de már komolyabb ellenfelek jelennek meg a színen.



Time Machine

Egy hihetetlen utazásra indul 10 különböző korban, 140 önálló karakterrel, és 34 helyszínen játszódó valósidejű, stratégiai akciójátékban, aki a Time Machine-nek bizalmat szavaz. Fantasztikus kalandokban lesz része, hiszen nemcsak a térben, hanem az időben utazva kell megőriznie méltóságát, az új generációs mesterséges intelligenciával szemben, amellyel a számítógépünk irányítja a többi karaktert. Nem lesz tehát kockázatmentes az élete annak, aki majd kipróbálja az időgéppel az utazást...



Dark Reign II

A Panademic Studios real-time stratégiai játékában, 3D-s környezetben kell csapatokat vezérelnünk. A játékban, egy ún. building menedzser is gondoskodni fog komfort érzetünkről. 20 küldetésben megmérettetünk földön, vízen és levegoben, valamint online játékostársaink előtt. A multiplayer részbe bekerült pár érdekes játékmód is, mint a King of the Hill, a Blood Bath vagy a CTF. Nemsokára napvilágot lát majd egy editor is, melynek segítségével saját pályáinkat vagy mod-jainkat készíthetjük el.

A Tippmix – az eddigiekből okulva – 1:1.1-hez veszi az esélyt, hogy következő számunk augusztus 16-án jelenik meg.

ON VAGYUNK LINE!



Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...



Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!



www.576.hu

576 KONZOL · A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Tombi 2 (PSX)
Grind Session (PSX)
Colin McRae Rally 2 (PSX)
Ronaldo v-Football (PSX)
Dracula Resurrection (PSX)
Galerians Megoldás 2. rész (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY





SEGA™

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



PC CD ROM

NINTENDO64



NINTENDO64

PC CD ROM



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA™







COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226

